TROUXEMOS A OVELHA "DOLLY" PARA O SEU PC

É fácil clonar ovelhas!

MUNDO DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

Ano 1 N.º 10 Agosto 97
950$00

Faça **Ilustrações Profissionais** com o FREEHAND™ 7



Corra numa pista do Futuro

No 1º simulador especial com recursos MMX



FACILITE A SUA VIDA

Use mapas coloridos de todo o Mundo

Agenda especial para não se esquecer dos aniversários

INTERNET



Eudora: a maneira fácil e barata de usar e-mail

PointCast: receba, no computador, notícias seleccionadas



Experimente

PANDEMONIUM

Uma combinação de "Príncipe da Pérsia" com "Sonic", em 3D

TABELINHA ELECTRÓNICA

Novo programa para o controlo menstrual

CARROS & CIA.
71 FOTOS
Para si





Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha



Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM
Informática Prática e Descomplicada

AGOSTO 97

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz Antônio Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-021 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abílio Cunha

Publicidade
Luís Ferreira (Director)
Helena Ferraia (Directora de Contas)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Assistente)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º – 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virgina Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 – 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Atendimento ao Assinante das 9 às 18h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereços Electrónicos
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*

Propriedade
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º – 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
Pré-impressão, Impressão e Acabamento: Mirandela, SA.
Duplicação do CD-ROM: Duplisoft. Distribuição: Electroliber.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: nº 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997



Tiragem: 30.000 exemplares

Quando se quer atingir um objectivo e não há um caminho largo pela frente, é preciso usar atalhos. O Mundo do CD-ROM desde o seu início lutou sempre para deixar a informática prática e descomplicada. E, dentro deste princípio, dá total preferência aos programas em português. Aqui em Portugal, a área de desenvolvimento do multimédia está a tomar impulso. A solução é, então, recorrer aos programas brasileiros, que apesar de pequenas diferenças de idioma, são bem mais próximos que os programas em inglês ou outros idiomas. Só pelo facto de usar a palavra "programas" vem logo à cabeça os grandes produtores, os que procuram atingir todas as áreas com sistemas operacionais, ou pacotes gigantescos para as mais diversas necessidades. Claro que estes programas são importantes (tanto que nesta edição pode experimentar o excelente FreeHand 7, para fazer ilustrações profissionais), mas há todo um campo com soluções para problemas mais localizados, que produtores menores e independentes atingem e resolvem bem.

No Brasil, os produtores estão muitos activos, produzindo desde a tabelinha electrónica (para controlo menstrual) até à versão de compressores de ficheiros amigáveis e escritos em português. E a revista Mundo do CD-ROM não se importa em que local do mundo tenha de ir buscar programas. Entende que corresponder às necessidades dos seus leitores é o que importa. Mesmo que para isso tenha de usar atalhos.

Roberto Araújo
Director de Redacção

SUMÁRIO Nº 10

Upgrade 4
Avançado 6
Windows 95 8
Como Usar o seu CD-ROM 10
Entretenimento 12
Aplicativos 19
Internet 30
Jogos 34

Em caso de dúvida, contacte-nos.

Suporte técnico:

Telefone: (01) 721 03 94 (10 às 12 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto



(01) 721 03 90



Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA



Fax (01) 727 36 89



Endereços Electrónicos:
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte Técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*



Para perceber melhor o que está a acontecer

Estrela de Tomb Raider é atracção na tournée dos U2



Lembra-se de Lara Croft, a heroína virtual armada em "Indiana Jones" e que transformou o jogo de acção *Tomb Raider* num sucesso de vendas em todo o mundo? Pois é ... Agora, Lara vai deixar o ecrã do computador para atacar no cinema e na tournée mundial *PopSmart*, dos *U2*. Parece uma anedota, mas não é. A *Core Design* (produtora do jogo *Tomb Raider*) recebeu um convite de Hollywood para filmar a "vida" de Lara Croft, numa produção ao estilo de Indiana Jones. Além disso, a banda irlandesa *U2*, quer que Lara se apresente, virtualmente, num ecrã gigante, em todos os espectáculos do grupo. Um pormenor: a tournée *PopSmart* será uma das mais caras da história do *showbiz:* os 14 meses da digressão custarão cerca de 20 milhões de contos.



Impressora de 1440 DPIs é a nova atracção da Epson

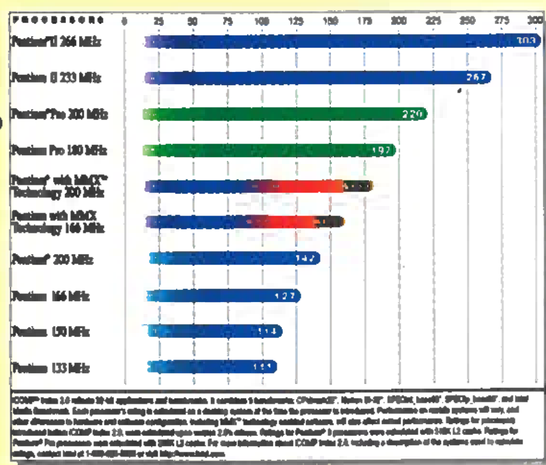
A empresa americana *Epson* não pára de aperfeiçoar os seus modelos de impressoras. A última novidade da empresa foi duplicar a resolução usada nos seus novos modelos, deixando-os até 25% mais rápidos. Todos os modelos podem imprimir imagens digitais com até 1440 DPIs (as impressoras de jacto de tinta mais modernas, até agora, imprimiam no máximo 720 DPIs). Os modelos de alta resolução prometem qualidade fotográfica e foram lançados no mercado americano no primeiro semestre deste ano.

Em Portugal, estas novas impressoras também já estão à venda. Por agora estão disponíveis quatro modelos da *Epson Stylus Color:* 600, 800, 1520 e 3000.

Para ficar a conhecer cada um deles e, inclusive, saber mais informações sobre as suas características técnicas visite o *site* da *Epson Portugal,* no seguinte endereço: **http://www.epson.pt**

Se preferir entrar directamente em contacto com a *Epson Portugal* também o pode fazer utilizando, para o efeito, o seguinte número de telefone (grátis): 0 800 21 2000.

Pentium II quase duas vezes mais rápido que o Pentium 200 MMX



A *Intel* está a provocar grande agitamento no mercado informático com o esperado lançamento do *chip Pentium II*. Trata-se de uma versão "melhorada" do *Pentium Pro,* mas com a tecnologia MMX, para processamento de *softwares* multimédia. O *Pentium II* será distribuído dentro de uma espécie de "bolsa" que vai proteger e melhorar a performance do seu *chip,* adicionando mais memória às suas operações.

Mas não espere comprar um *Pentium II* tão cedo para o seu computador doméstico. Isso será atirar dinheiro fora. Este *chip* foi produzido para computadores com alta performance, que precisam de poder de processamento para aplicativos pesados e sistemas operacionais de grande porte, como o *Windows NT.*

Inicialmente, o *Pentium II* será distribuído em duas versões (233 e 266 MHz) mas num futuro próximo está também prevista uma versão de 300 MHz.

Três em um

A HP, famosa fabricante de impressoras, acaba de lançar mais uma novidade nos Estados Unidos. Trata-se do *Office Jet Pro 1150C,* que reúne simultaneamente impressora, fotocopiadora e *scanner,* num só equipamento. Uma das vantagens deste produto é economizar espaço físico no escritório. A qualidade da fotocopiadora e da impressora é impressionante. Com uma resolução de 600x300 DPI, o *Office Jet* consegue competir facilmente com os líderes de mercado. Mas em relação ao *scanner,* esta fantástica máquina é apenas satisfatória. As imagens não passam de 300 DPI de resolução. Nos Estados Unidos, o equipamento inteiro custa cerca de 170 000$00.



Diamond acelera PCs com placa de vídeo especial

Prepare-se para fazer algumas alterações no seu computador. É que a nova leva de jogos que estão a ser lançados, começa a introduzir um novo padrão de aceleração em 3D, que livra o processador principal do computador de ter de fazer cálculos complexos para deixar os jogos mais bonitos.



E, para aproveitar estes recursos, é preciso que a sua placa de vídeo receba um *up grade* (actualização) de outra placa chamada *Monster 3D.* Ela deve ser acoplada à sua placa de vídeo e depois de configurada, os seus jogos passam a mostrar milhões de cores no ecrã, 30 quadros por cada segundo de animação (como uma imagem de TV) e até mesmo efeitos especiais, como luzes de volume e brilhos especiais. Alguns jogos já estão a usar este novo padrão de aceleração 3D, como por exemplo: *POD, EarthSiege 3, Time Warrior* e outros que ainda estão em fase de produção.

O preço da placa *Monster* é de cerca de 50 000$00, nos Estados Unidos, e admite-se que alguns importadores possam trazer o produto para Portugal sob encomenda.





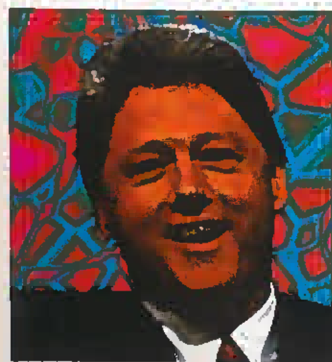
Melhore os seus programas. Use um Plug-In

Por Jefferson Silva





No Photoshop, por exemplo, pode usar um plug-in, chamado KPT, e conseguir rapidamente efeitos como os que estão nestas imagens de Bill Clinton.



O nome é um bocado estranho: plug-in. Mas significa "pequenos programas" que são acrescentados a outros para aumentar as suas possibilidades.

Quando falamos de *plug-in*, em informática, referimo-nos a programas criados para serem usados como acessórios de outros programas. Eles podem ser criados pelo próprio fabricante do programa original, ou então, por outras empresas que, por iniciativa própria ou por encomenda, desenvolvem os produtos para facilitar a vida ao utilizador.

Um bom exemplo do uso de *plug-ins*, encontra-se nos programas de tratamento de imagem e edição gráfica, que normalmente utilizam estes acessórios. Para ter uma ideia, a *Adobe*, fabricante do *Photoshop*, desde as versões anteriores do produto que já autorizava outras empresas a desenvolverem *plug-ins* para ele. O *Quark Xpress*, para paginação electrónica, às vezes é criticado por não ter nada de realmente novo há muito tempo. Mas isso acabou por ser sanado, pois existem várias empresas que desenvolvem *plug-ins* ou *Xtensions* (como também são conhecidos) para o *Quark*. Só a empresa *Xchange Inc.* (xchangeint@slip.net) já desenvolveu mais de 500, um deles apenas para fazer sombras. Isso facilita as coisas quando se quer fazer uma sombra "esfumaçada" num título, dentro do próprio *Quark*, sem ser preciso abrir o *Photoshop*. Pode parecer uma coisa insignificante mas os paginadores ganham muito tempo com isso. E como na área gráfica é tudo "para ontem", isso faz realmente a diferença.

Para além dos programas de paginação, também há outros que costumam utilizar *plug-ins*. O próprio *Windows 95* também tem os seus acessórios. O *Plus!* é um bom exemplo. Trata-se de um pacote de acessórios que a *Microsoft* podia ter incluído na primeira versão do *Win 95*. Mas, comercialmente e por uma questão de tempo (visto que o lançamento do produto já não podia ser mais adiado), resolveu lançá-lo depois. E com isso, a *Microsoft* ganhou duas vezes.

Mas não são apenas as empresas que ganham. Na verdade, ganha o utilizador que melhora significativamente a sua produtividade, e também ganham os criativos que desenvolvem os plug-ins. O caso mais famoso é o do alemão Kai Krause, dono da empresa *MetaTools* e criador do *Kai Power Tools* ou *KPT*, como é mais conhecido. Este *plug-in* acrescenta ao *Photoshop* uma centena de novos recursos, incluindo texturas, efeitos especiais de luz, degradês, imagens fractais e distorções faciais. Esta ferramenta tornou o *Photoshop* muito mais poderoso e tornou Krause milionário.

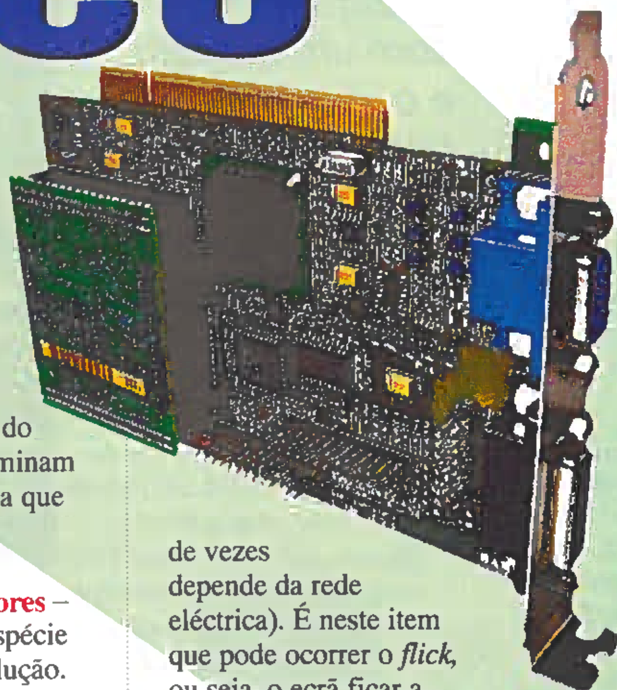
ONDE ENCONTRAR

Quando estiver a "viajar" pela *Internet*, dê uma espreitadela nestas páginas e veja as últimas novidades desta área:

http:\\www.metatools.com
http:\\www.quark.com
http:\\www.adobe.com

Placa de Vídeo

Por Luiz Siqueira



É no monitor que você vê tudo o que faz no computador. Mas a verdadeira responsável pela qualidade da imagem é a "placa de vídeo", que está dentro do computador (CPU). Esta qualidade é sentida no número de cores e na velocidade com que move janelas, corre textos ... Enfim, vê a velocidade a que se formam as imagens no ecrã.

É muito importante ter uma placa de vídeo de boa qualidade (mesmo que pague um bocado mais) e exigir a disquete ou o CD-ROM da placa para poder configurar correctamente o *Windows.* Verifique:

Resolução – corresponde ao número de pontos vistos no ecrã. De certeza que já ouviu falar deles. São os 640x480 (VGA), 800x600 (SVGA), 1024x768 e 1280x1024. Para que perceba melhor, imagine que há uma linha na horizontal e outra na vertical. A horizontal teria 640 e a vertical 480 pontos. Pronto, 640x480 seria a resolução que estava a ser usada. E é a memória da placa de vídeo, juntamente com as devidas limitações do monitor, que determinam a resolução máxima que se pode usar.

Quantidade de Cores – o monitor é uma espécie de TV de alta resolução. Todas as cores resultam da combinação de apenas três delas: vermelho, verde e azul (*red, green, blue,* o clássico RGB). E a placa de vídeo deve indicar a combinação correcta de cada ponto no monitor. A capacidade da placa aparece no número de cores que se podem usar: 16; 256; 32 mil; 65 mil e 16 milhões . Estes números são obtidos usando a placa de vídeo com a resolução escolhida (veja quadro).

Refresh rate – taxa de redesenho. Ou seja, entre cada letra que se escreve, o ecrã é redesenhado muitas vezes (o número de vezes depende da rede eléctrica). É neste item que pode ocorrer o *flick,* ou seja, o ecrã ficar a "tremer".

Aceleração – é uma mais valia para trabalhos específicos, como jogos em 3D e ambientes gráficos como o *Windows* (daí a existência de placas "aceleradoras do *Windows*"), entre outras funções. 

O número de cores, a qualidade da imagem que aparece no seu monitor, tudo depende da placa de vídeo que tem no computador. Perceba o funcionamento básico deste importante componente.

Memória	Resolução	Cores
256 K	640X480	16
512 K	800X600	256
1 M	1024X768	256
1 M	800X600	32 mil
1 M	640X480	65 mil
2 M	640X480	16 milhões



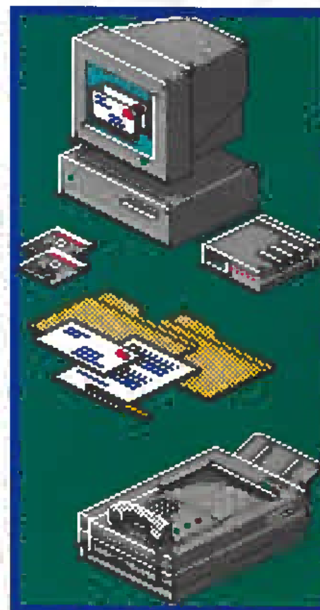
FAX

Fax directo do

Qualquer PC com um modem e o Win 95, também é uma máquina de fax. E sem nenhum programa adicional.

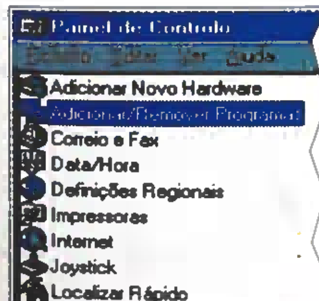
Pode mandar um fax a partir de qualquer programa, como o Word, por exemplo. Só precisa de configurar o Microsoft FAX.

O seu Windows também é um fax. É verdade. Pouca gente sabe, mas o Win 95 traz um programa para enviar e receber fax. É simples de usar e, com ele, pode mandar um fax directamente do computador. Basta ter um modem e fazer algumas configurações (não é difícil). E caso tenha o acesso à Internet *a funcionar, será ainda mais fácil configurar o fax no seu computador.*



Configurar o Microsoft FAX

Antes de aprender como configurar e usar o programa, verifique se o *Microsoft Fax* está instalado no *Win 95* e também se o modem está OK. Depois, faça assim:



1 Abra o "Painel de Controlo" e dê dois cliques no ícone "Adicionar/Remover Programas".

2 Na janela que se abre, seleccione a aba "Configurar o *Windows*".

3 Agora, verifique, na lista de componentes do *Win 95,* se o item *Microsoft FAX* está activado (marcado com um "xis"). Se estiver, esqueça os próximos passos. Senão ...

4 Clique em cima do quadrado do *Microsoft FAX,* para o activar. Depois, dê OK e use as disquetes ou o CD-ROM de instalação do *Windows 95* para completar a instalação.

5 Aproveite e veja também se o *Microsoft Exchange* está instalado, pois vai precisar dele para enviar e receber faxes. Se estiver, óptimo. Senão é preciso configurá-lo, digitando alguns dados (nome, telefone...). Execute o programa através do ícone "A receber" ou *Microsoft Exchange,* na "Área de Trabalho", e preencha os espaços livres da aba "utilizador", na janela que aparecer e, depois, dê OK.



Para enviar

O *Microsoft FAX* é usado sempre em conjunto com outros programas. Ou seja: qualquer aplicativo do *Windows 95* com a opção "Imprimir", pode enviar

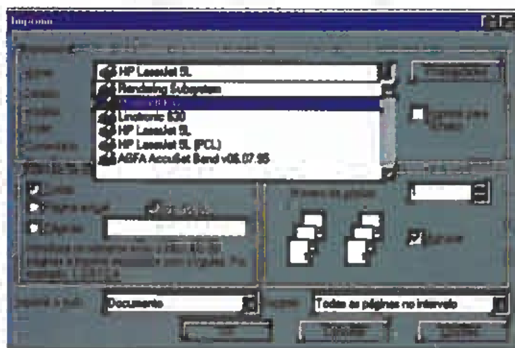
computador

faxes. O *Word* ou qualquer outro processador de texto, por exemplo, é um programa capaz de fazer isso facilmente. Siga estes passos e aprenda a enviar um fax:

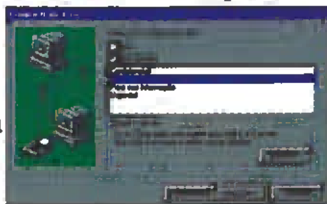
1 Abra o *Word* ou qualquer outro processador de texto e escreva o fax que quer enviar. Depois, guarde-o normalmente.

2 Agora, vá até ao menu "Ficheiro" e clique na opção "Imprimir", ou "Definição da Impressora".

3 Na janela que se abre, altere a sua impressora padrão para *Microsoft FAX* e dê OK.



4 Volte ao ecrã do programa e depois clique em "Imprimir". Aparecerá um ecrã do *Microsoft FAX,* a pedir-lhe que preencha os espaços com os dados necessários para enviar o fax (como o número a ser marcado pelo modem, por exemplo). Depois de fazer isso, clique em "Avançar".



5 Quando aparecer a janela a perguntar se quer usar "uma folha de rosto" para o fax, clique em "Sim", defina o tipo de folha que vai usar e clique em OK.

6 Continue a seguir os passos (clique sempre em "Avançar"). No fim, clique no botão "Concluído".

7 O modem tentará marcar o número que você digitou e fará automaticamente a ligação com o fax receptor. Tudo o que você tem a fazer é esperar que a operação se complete.

Receber um fax

Para receber um fax, entre no *Microsoft Exchange* (clique em "A receber", na "Área de Trabalho"). Repare que o ícone de um fax é criado ao lado do relógio do *Windows 95.* Agora, siga estes passos:



1 Clique sobre o ícone do fax (na barra de tarefas). Vai aparecer uma janela. Agora, espere que a pessoa que vai mandar o fax faça a ligação.

2 Depois do primeiro toque, clique no botão "Responder agora" e o fax será recebido.

3 Quando o processo acabar, clique no ícone "A receber" do *Microsoft Exchange* e carregue duas vezes sobre o fax recebido, para o ver.

4 Para imprimir o fax, basta utilizar a opção "Imprimir", no menu "Ficheiro". 

Receber um fax é simples. Basta abrir o* Microsoft Exchange*, e clicar no ícone de fax, que aparece ao lado do relógio, na barra de tarefas. Depois, basta esperar pela ligação, clicar em "Responder agora" e, em seguida, ler o fax.



Como Usar o

Seleccionámos 33 programas inéditos, entre aplicativos, jogos e entretenimento, para usar e divertir-se.















Procurámos seleccionar os programas desta edição de acordo com a vontade dos nossos leitores e inaugurámos um interface bastante diferente dos que foram feitos até agora.

Para conhecer e melhorar as suas habilidades no desenho por computador, incluímos no CD-ROM o Freehand 7, *um programa que qualquer profissional de desenho gráfico gosta de usar e que você também pode experimentar.*

Isto já para não falar na nova versão da Tabelinha Electrónica, que pode ser usada pelas mulheres e pelos seus respectivos companheiros, tanto para evitar a gravidez como para ajudar os casais que pretendem ter filhos.

Nos jogos, é lógico que o Mundo do CD-ROM não podia deixar os seus créditos por mãos alheias. Assim, incluímos no CD, o POD, *para que possa experimentar a primeira versão de um jogo feito para processadores MMX. Se não tiver este processador, não há problema. Também temos a versão normal do jogo.*

E isto entre muitos outros programas e jogos, que pode usar e divertir-se.

O princípio da interactividade mantém-se, como sempre. Ou seja, use o CD juntamente com a revista. Assim, obtém todas as instruções para usar melhor todos os programas.



Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

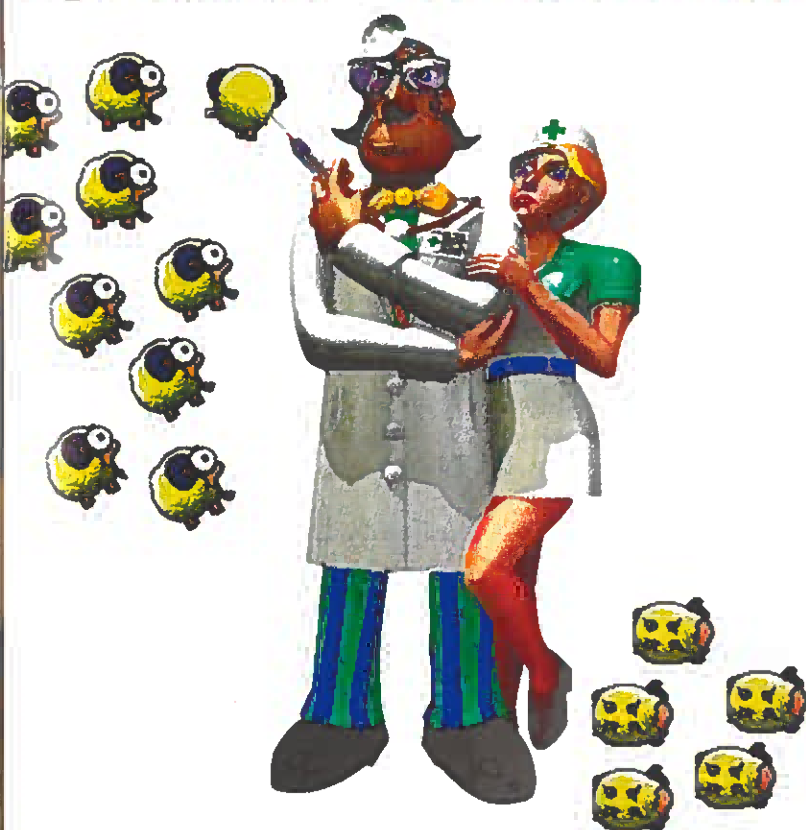
1 - Coloque o CD na drive do CD-ROM do seu computador.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite `D:\CDROM` ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* de seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na drive e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

1- Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2- Digite então `D:\CDROM` ou, no lugar do D, a letra equivalente à drive do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

seu CD-ROM



ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware, Shareware,* Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto.

Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (Frequentely Asked Questions, perguntas feitas frequentemente) onde encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas nas edições anteriores da revista.

EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

[Executar o Programa] – indica que o programa pode ser executado diretamente da interface.

[Instalar o Programa] – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

[Copiar para o Disco Rígido] – perceba que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.

[O Seu Sistema] – cada programa vem acompanhado de uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador tem as especificações pedidas pelo programa.

Obs – se todos os botões estiverem activados, escolha o que achar mais conveniente.



EVOLUTION AUDIO PRO

Estúdio

Um editor musical para compor as suas próprias músicas ou então divertir-se a editar as que vêm juntamente com o programa.

Por Mário Fittipaldi

Se é músico, vai encontrar muitos recursos no* Evolution Audio Pro. *Mas mesmo que não tenha conhecimentos musicais, pode divertir-se a editar as melodias que vêm com o programa.

Se sempre quis fazer música no computador mas nunca soube como, experimente o Evolution Audio Pro. *Ele traz 256 instrumentos (pistas ou* tracks, *em inglês) que podem ser usados por si para compor as suas próprias melodias ou então editar as que já vêm com o* Evolution. *Entre essas trilhas, uma é reservada para os acompanhamentos e outra é uma trilha de áudio (um ficheiro* Wave), *que pode ser uma música gravada pelo Gravador de Som do* Windows.



Se tem conhecimentos de música, não vai ter dificuldade em trabalhar com o programa. Mas mesmo quem não percebe muito do assunto pode divertir-se e experimentar o *Evolution* sem problema nenhum.

As músicas do programa

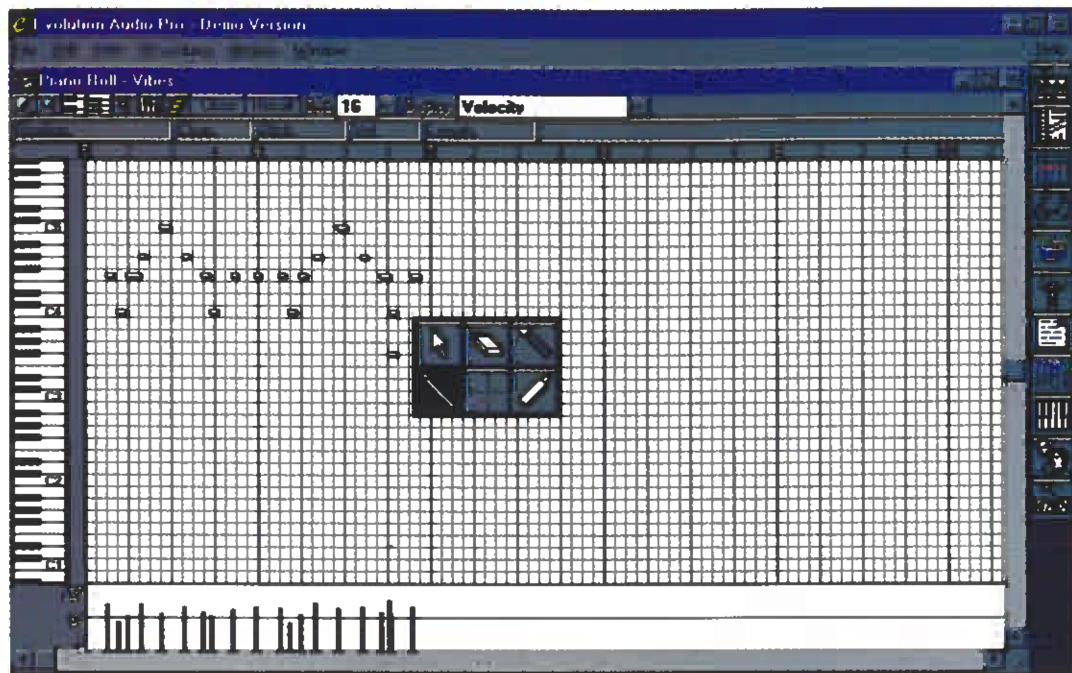
Depois de instalado, vá até ao botão "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo *Evolution Pro Audio Demo* e clique em *Tutorial.* Aparece uma lista com as 17 músicas que acompanham o *Evolution.* Escolha uma delas e dê OK. O programa será aberto, automaticamente, e a música vai aparecer no ecrã. Repare nas pistas (*tracks*) que são mostradas (em *Patch*) e também na barra, do lado direito, que indica o momento em que cada instrumento começa ou acaba de tocar. Na parte inferior do ecrã, há uma barra de controlo semelhante aos controlos de um gravador comum. Clique na seta verde (*Play*) para ouvir a música que acabou de abrir.

Editar a música

Pronto, agora vamos editar a música. Pode fazer isso directamente para a partitura ou então através da janela *Piano Roll.* Faça assim:

Escolha a pista que quer editar (ela corresponde a um instrumento usado na melodia).

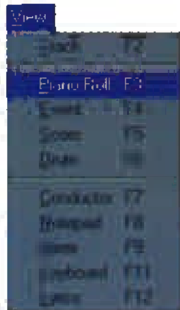
Musical



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Evolution Electronics LTD
Church Square
Leigton Buzzard
Bedfordshire, LU7 7AE
United Kingdom

TELEFONE
(00 44 0) 1525 37 26 21
Fax:
(00 44 0) 1525 38 32 28
E-mail:
sales@evolution.co.uk



2 Se não percebe muito de música, o melhor é ir até ao menu *View* e clicar em *Piano Roll*. Aparece uma janela que mostra um teclado de piano, no lado direito do ecrã, e as notas correspondentes em forma de barras (a duração de cada nota é medida pelo comprimento das barras).

3 Para alterar a música, basta mudar a posição (ou tamanho) das barras. Para fazer isso, clique com o botão direito do rato sobre ela.

4 Vai aparecer um menu. Depois, é só escolher uma ferramenta (a caneta, por exemplo) e clicar sobre a barra.



Tente várias combinações, para ver o que acontece.

5 Se quiser editar directamente na partitura, abra o menu *View* e clique em *Score*. Depois, clique sobre a nota que quer alterar e desloque-a até à nova posição. O programa acerta automaticamente os tempos do compasso.



PARA MÚSICOS



O *Evolution Audio Pro* é um *MIDI Sequencer* poderoso. Pode funcionar com o interface *MIDI* de uma placa de som *Sound Blaster* comum ou também com outras placas *MIDI* existentes no mercado, como a *RAP-10* ou a *SB-55*, da *Roland*. Através dessas placas, pode ligar ao computador qualquer instrumento *MIDI* (um teclado, sintetizador ou guitarra, entre outras opções), e enviar sons para o *Evolution Pro Audio*, que fará a gravação automaticamente e escreverá a partitura (é uma maravilha, não é?). Além disso, é possível controlar o volume e a intensidade das notas de cada instrumento gravado, assim como guardar o resultado em muitos formatos.

Tabelinha Electrónica

Se usa a tabelinha como método contraceptivo, já não precisa de fazer mais contas: o programa faz isso por si.

Basta preencher alguns dados, como a data da última menstruação e o período do ciclo, para o programa mostrar os dias críticos nos quais pode haver fecundação.

Saúde e vida sexual não são, evidentemente, a especialidade do Mundo do CD-ROM. Mas como saiu uma nova versão do programa Tabelinha Electrónica, decidimos colocá-la no CD-ROM.

A tabelinha procura determinar o dia da ovulação e, portanto, o período fértil da mulher. O programa pode ter duas funções básicas: ser um método contraceptivo natural, evitando-se (ou protegendo) as relações sexuais; ou então, ajudar a escolher o momento ideal para os casais terem filhos.

A tabelinha tem fama de não ser muito eficaz (especialmente para as mulheres que têm um ciclo menstrual irregular). Mas o seu princípio baseia-se na tabela tradicional. A vantagem do programa é que permite acabar com os cálculos necessários ao uso da tabela convencional: informa-se o número de dias do ciclo menstrual e subtrai-se cerca de 14 dias (dependendo do ciclo), da próxima menstruação, para determinar o momento da ovulação. O período mais "perigoso" é quando o dia da ovulação está próximo e os dias "menos perigosos" são os que estão mais perto da menstruação.

Todas estas contas, são feitas pelo programa. Repetimos: o Mundo do CD-ROM não é especialista em saúde. Para determinar os métodos contraceptivos mais eficazes, consulte o seu médico. E não se esqueça: a tabelinha, eficiente ou não, não evita a



sida. Isso, só com o uso do preservativo. Veja como usar o programa.

O programa

Depois do programa estar instalado e aberto, aparece um ecrã que mostra um calendário (com a data actual) e a barra de menus. Para usar o programa, faça assim:

Clique no primeiro botão da barra de menus e, na janela que aparece, preencha os dados solicitados (nome, idade...), marque o seu ciclo menstrual (em "Período do ciclo") e dê OK.

O programa fará o cálculo e mostrará, no calendário, a data da próxima menstruação, dos dias férteis, entre outras informações (repare que cada dia tem uma cor diferente). Na legenda, que está no lado direito do ecrã, fica a saber o que significa cada cor.

Para ver um relatório sobre o seu ciclo menstrual, clique no terceiro ícone da barra de menus. Vai aparecer uma janela com informações sobre a sua última consulta.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486DX com 4 MB de memória RAM

PRODUTOR
Renato Ucha
Rua Fernando de Trejo, 550 - São Paulo - SP
CEP 04658-210

TELEFONE
(00 55 11) 802 51 99

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 1 800$00

DOLLY YLLOD

Lembra-se da ovelha Dolly, que foi clonada e gerou uma série de controvérsias. Pois é... Agora, vai poder divertir-se, enquanto usa o seu computador, deixando essa simpática ovelha e as suas irmãs a andar pelas janelas do *Win 95*. O programa corre directamente do CD-ROM mas, se quiser, pode copiá-lo para o computador. Depois, basta clicar no executável do programa (*sheep.exe*), para ela aparecer no ecrã. Quanto mais vezes executar o programa, maior será o número de ovelhas que ficam a passear. Use o rato para mover a ovelha de um lado para o outro e se elas ficarem muito tempo paradas acabam por adormecer. Para que desapareçam, basta clicar duas vezes sobre elas. Será aberta uma janela, que mostra caracteres estranhos. É que o programa é japonês e provavelmente o seu computador não tem as fontes (tipos de letra) necessárias para interpretar os caracteres desse idioma. Mas não há problema: para "fechar" as ovelhas, clique no último botão da lista, logo abaixo do *Help*.



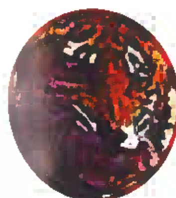


Horóscopo Chinês




Mesmo que seja uma pessoa céptica e não acredite em horóscopos, vale a pena dar uma espreitadela neste programa. Ele é todo em português (léxico brasileiro) e, a partir da sua data de nascimento, vai mostrar qual é o seu signo no horóscopo chinês, descrevendo as características mais marcantes de cada signo (de acordo com o animal). Clique em "Instalar o programa". No fim, será criado o grupo *Hchines*, no botão "Iniciar". Abra o programa e, no ecrã que aparece, vá até ao menu "Arquivo" e escolha "Consulta". Depois, digite o seu nome e a sua data de nascimento. Clique em "Vê Signo" e as características sobre o seu signo aparecerão. Se quiser imprimir, clique no ícone da impressora, no topo do ecrã. Para sair, basta clicar no botão "Fechar".

Atenção: o programa tem uma pequena falha – não mostra o signo das pessoas nascidas entre 27 de Janeiro e 26 de Fevereiro de 1952. Mas, não se preocupe, depois de termos pesquisado, descobrimos que o signo correspondente a esse período é Dragão Água.







FOTOS DE AUTOMOBILISMO

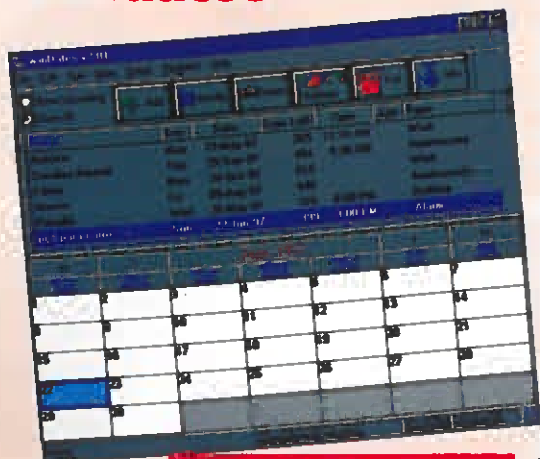
Os carros mudaram conforme a época. Mas a paixão pelo automobilismo aumenta cada vez mais. Para os apaixonados por este desporto, escolhemos 71 fotos. São carros de diversas épocas, motores, corridas, pilotos, entre outros aspectos. Para ver cada imagem, basta clicar sobre um dos ficheiros e depois usar a seta de direcção para baixo. Clique sobre a imagem e ela será mostrada em ecrã cheio (assim terá uma ideia de como ela ficará). Para voltar ao normal, basta clicar novamente. Se gostar de alguma, copie-a para o seu computador. Ela irá para o directório *Revista,* subdirectório *cdrom10,* pasta *Entrete,* subpasta *Cars.*







Windates



Esquecer o aniversário de um amigo ou parente é uma grande "barraca". Se isto é um problema que lhe diz respeito, o programa *Windates* pode ser a solução. Depois de devidamente instalado no seu computador, ele vai lembrar-lhe não só os aniversários como qualquer outro compromisso que tenha anotado. E é claro, tem um alarme para avisar os mais distraídos. Clique em "Instalar o programa" e quando ele perguntar em que grupo de programas quer que o ícone seja colocado, mude o padrão *StartUp* para "Iniciar", se o seu *Windows* estiver em português. Quando o ecrã do *Windate* aparecer, repare que várias datas já estão marcadas.

Se quiser, pode apagá-las. Basta seleccionar a data e depois clicar em *Delete.*

Para adicionar uma data à lista, clique em *+ Add.* Aparece a janela *Event Edit.* Depois, é só preencher os dados: nome (*Name*) e tipo de comemoração, em *Type.* Em *Notes,* escreva uma referência ao evento; em *Event Date,* a data do compromisso e em *Time/Alarm,* marque a hora a que quer ser avisado.

Depois, é só activar o *Alarm Enable* e dar OK. No dia e na hora marcados, o alarme será accionado.

PARA REGISTAR

Rockin' Software
516 Bissonnet # 134 - Bellaire
Texas, 77401-4007 USA
Cerca de 2 500$00

Cliparts – Mapas

Uma selecção com 15 mapas que mostram a Europa, América Latina, Estados Unidos, Brasil, entre outros, para usar em trabalhos escolares ou apresentações. Para ver cada imagem, basta clicar sobre um ficheiro e depois usar a seta de direcção para baixo. Ao clicar sobre a imagem, ela será mostrada em ecrã cheio (assim terá uma ideia de como ficará). Para voltar ao normal, basta clicar novamente. Se gostar de algum mapa ,copie-o para o seu computador. Ele irá para o directório *Revista,* subdirectório *Cdrom10,* pasta *Entrete,* subpasta *Mapas.*



Para usar os mapas nos seus trabalhos, abra o programa em que está a trabalhar e coloque-o no documento, utilizando a opção "Figuras", no menu "Inserir".

ÁLBUM FAMILIAR

Com o *Family Album,* terá a oportunidade de registar os melhores momentos da sua família, num álbum, colocando fotos, vídeos, sons...

Depois de instalado, abra o programa e, na janela *New Author,* coloque o seu nome. Dê OK, para entrar no menu principal do programa. Vai aparecer uma espécie de sala. Se clicar em *New Album,* irá para outro ecrã, onde deverá dar um nome ao álbum e estipular o período que ele vai abranger (em *Album time Span*). Depois, clique em *Contents,* no canto direito da página, para digitar as fotos que quer guardar. Se parar com o cursor sobre um dos itens, aparecerá uma explicação a dizer para que é que ele serve. E, apesar de estar em inglês, dá perfeitamente para perceber essa explicação. Para imprimir as páginas, clique no botão *Menu,* no topo do ecrã. O seu trabalho é guardado automaticamente quando sair do programa. E para fazer isso, clique em *Exit.*



SCREEN SAVERS

CHICAGO BULLS



LEONARDO

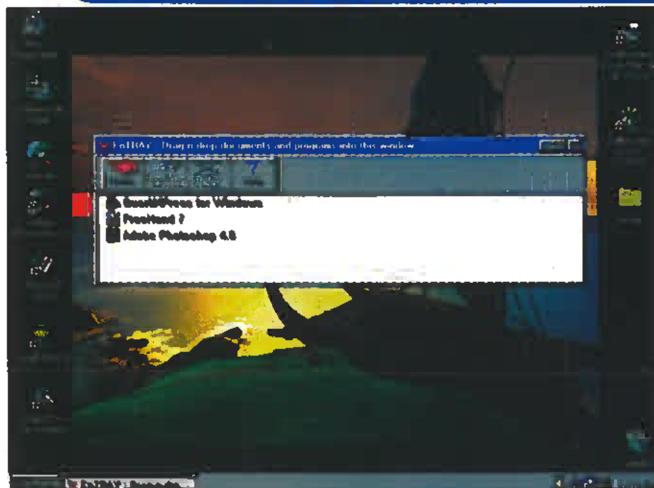


Chicago Bulls & Leonardo

Para esta edição, escolhemos dois fabulosos protectores de ecrã: o *Bulls* (para quem é fanático pelo desporto), que mostra os *Chicago Bulls*, a equipa campeã da NBA e onde joga Michael Jordan, um dos melhores jogadores do mundo. Vai poder ver imagens dos jogadores em acção e ainda ouvir os comentários do jogo e um fundo musical de grande qualidade.

Já para quem gosta de grandes personagens, temos o *screen saver* do Leonardo Da Vinci. Quando activado, este protector de ecrã mostra este génio a fazer engenhocas no ecrã do seu computador. Inclusive, pode ver como surgiram algumas das suas ideias originais. Se quiser, instale-os no seu computador. Eles irão para o directório *System*, no *Windows*. Depois, é só configurá-los como quiser. 

Acesso rápido



Com o EnTRAY, pode colocar na barra de tarefas os programas que usa mais vezes, facilitando a sua tarefa quando os quiser abrir.

Com o EnTRAY, *pode aceder rapidamente aos seus programas, sem precisar de minimizar o aplicativo que está no ecrã. É que este utilitário permite que coloque os ícones dos aplicativos mais usados, ao lado do relógio, na barra de tarefas do* Win 95.

Para usar o *EnTRAY,* copie-o para o seu computador. Ele irá para o directório *Cdrom10,* pasta *Aplicat,* subpasta *EnTRAY.* O ideal seria colocar o ícone desse programa no menu "Iniciar". Assim, sempre que entrar no *Windows,* ele será automaticamente carregado. Faça assim:

1. Abra o "Explorador" do *Windows,* localize e abra o directório onde está o *EnTRAY.* Clique, com o botão direito do rato, sobre o ficheiro executável do programa, escolhendo "Copiar", no menu.

2. Clique, com o botão direito do rato, na barra de tarefas do *Win 95* e escolha "Propriedades".

3. Seleccione "Programas do menu Iniciar" e depois clique em "Avançado".

4. Localize e abra o grupo "Iniciar", que está dentro de "Programas". Clique com o botão direito e escolha "Colar Atalho".

5. Feche todas as janelas e reinicie o *Windows.* Dê *Enter* na janela *EnTRAY,* que aparece no ecrã.

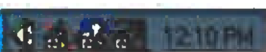
Adicionar os programas

1. Clique, com o botão direito do rato, sobre o ícone do *EnTRAY,* que aparece ao lado do relógio, na barra de tarefas, e, no menu, escolha *Add/Remove Files.*

2. É aberta uma janela. Agora, basta colocar os ícones dos programas dentro dessa janela (basta seleccionar o ícone e arrastá-lo). Repare que os ícones vão aparecer ao lado do relógio.

3. Quando acabar, feche a janela e use os ícones para abrir os seus programas.

4. Se quiser retirar algum ícone de dentro da janela do *EnTRAY,* abra o programa, com o botão direito, seleccione o ícone e, depois, clique em *Delete,* no ecrã.



Quando os ícones estiverem ao lado do relógio, basta um clique para que o aplicativo seja aberto, sem ser necessário minimizar o programa que se está a usar.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
AkShay R.
110 Chitragandha, 36
Swasti Park
Chembur, Bombay, 400 071 - India

VALOR DO REGISTO
Cerca de 1 700$00

APLICATIVOS

PIXEL 3D

Nova Dim

Acrescente a terceira dimensão (profundidade) aos seus textos. O Pixel 3D é um programa específico para fazer isso.

PIXEL 3D

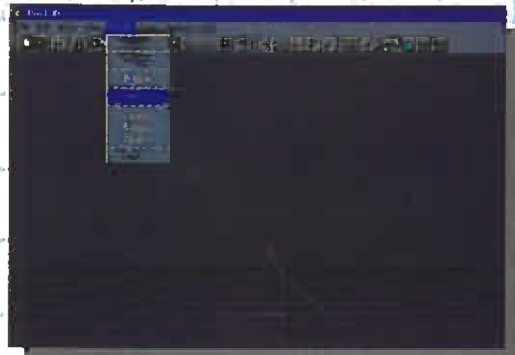
Tudo começa com a escrita do texto desejado. Depois, pode colocar o efeito 3D, texturas ... Acompanhe o nosso exemplo, usando as palavras "Mundo do CD-ROM".

Colocamos no CD-ROM, uma Trial Version *(demonstração)* do Pixel 3D, *para experimentar. Com este programa pode, de forma prática, criar títulos ou logotipos em três dimensões, deixando as suas apresentações multimédia mais sofisticadas. É possível colocar efeitos nos seus trabalhos, que antes só podiam ser criados por programas complexos, como o* 3D Studio. *Só para ficar com uma ideia dos recursos do programa, vamos ensinar-lhe a fazer o logotipo da nossa revista. No entanto, o procedimento é parecido para todos os trabalhos. Só há um pormenor: como esta é uma amostra, só pode entrar no programa 24 vezes. Depois, só tem acesso a ele se comprar a versão completa. Em todo o caso, pode guardar os trabalhos produzidos.*

Começar um trabalho

Depois da instalação, será criado um grupo no botão "Iniciar". Para o abrir, localize o grupo *Pixel 3D* e clique no ícone correspondente. Aparece o ecrã do programa e uma janela com as sugestões do dia (como no *Word*). Dê OK e depois faça assim para começar o seu trabalho:

1 No menu *Modify,* clique em *Text...* Vai ser aberta uma janela para que escreva a frase (no espaço em branco *Text*). Para o nosso exemplo, digite "Mundo do CD-ROM". Mas, por enquanto, digite só "Mundo do".



2 Agora, clique na opção *Specify Font,* para escolher o tamanho e o tipo de letra que vai usar. Escolhemos *Times New Roman,* Negrito, tamanho 10.

3 Depois de fazer isso, clique no botão *Build.* Surge uma caixa de diálogo, a perguntar se quer usar o *Logo Wizard.* Escolha "Sim".

ensão aos Textos

4 Vai aparecer a janela *Build Logo*. Defina uma textura para cobrir o título *Mundo do*, na divisão *Surface Types*. Uma boa opção seria *Shiny* (brilhante).



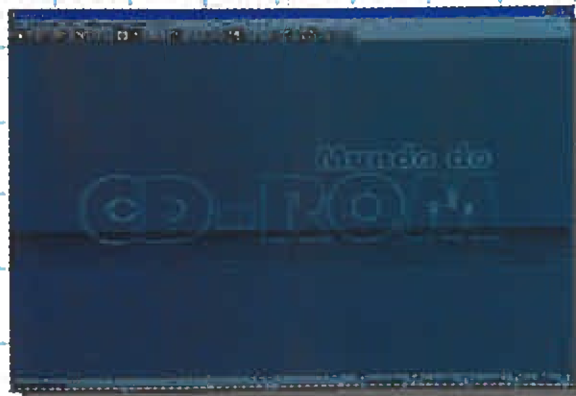
5 Clique em *Build*, para que o efeito seja aplicado.

6 Repita os passos acima, mas agora digite "CD-ROM".

Posicionar os objectos

As palavras vão aparecer sobrepostas. Para as posicionar, como no logotipo da revista, proceda assim:

1 Seleccione um dos "objectos" para poder movê-lo. Clique no ícone parecido com um cubo verde com duas setas (na barra, no topo do ecrã). Mantenha a tecla *Shift* carregada e clique



com o botão esquerdo do rato em qualquer uma das letras de "Mundo do" (as letras vão ficar brancas, indicando a selecção).

2 Use o botão direito do rato e "desloque o objecto", colocando-o em cima da palavra "CD-ROM".

3 Para o trabalho ficar parecido com o logotipo da revista, é preciso diminuir as palavras "Mundo do". Para fazer isso, clique no botão que tem um 

PARA IMPRIMIR O SEU TRABALHO

Como nesta versão não é possível imprimir os seus trabalhos, vamos ensinar-lhe como os pode imprimir usando o programa *Paint*, que vem no *Win 95*:

1 — Com a imagem final do logotipo no ecrã, carregue na tecla *Print Screen*, no teclado, e abra o programa *Paint*.

2 — Vá até ao menu "Editar" e clique em "Colar". Agora, use as ferramentas do programa para recortar a imagem na área do logotipo.

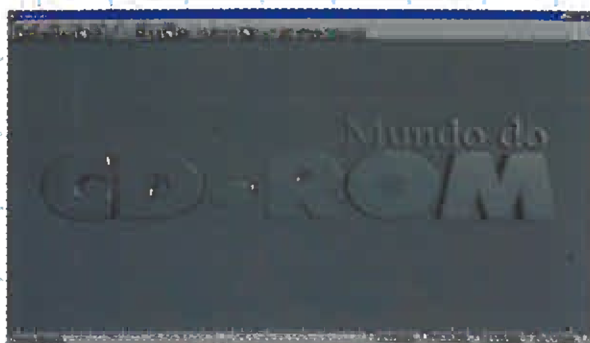
3 — Guarde ou imprima o seu trabalho como quiser.

4- Se quiser colocar a imagem dentro do *Word* ou do *CorelDRAW!*, por exemplo, depois de a recortar no *Paint*, copie para a "Área de Trabalho" o que restou e cole o ficheiro no aplicativo desejado, usando o menu "Editar"/"Colar".

Para ter uma ideia de como está a ficar o seu trabalho, basta clicar, a qualquer momento, em Phong Rendering. O texto ficará com a textura escolhida.

cubo verde com uma seta para cima, e depois sobre as palavras, para as diminuir. Agora, basta posicioná-las em cima do "CD-ROM".

4 Para ver o resultado, vá até ao menu *Draw* e clique em *Phong Rendering* (para colocar textura). Este processo é lento e pode demorar um bocado. Depois de ver a imagem, ainda no menu *Deaw*, escolha *Visible Wireframe*, para continuar o trabalho.

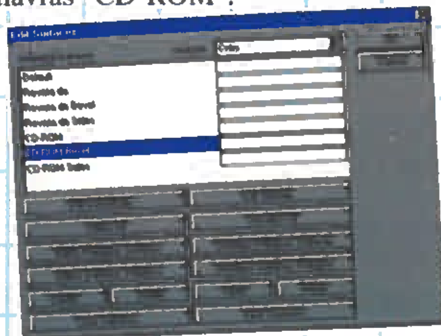


Se quiser deixar o trabalho mais sofisticado, coloque cores e texturas. Para fazer isso, use a opção Surface, do menu Modify e edite as cores.

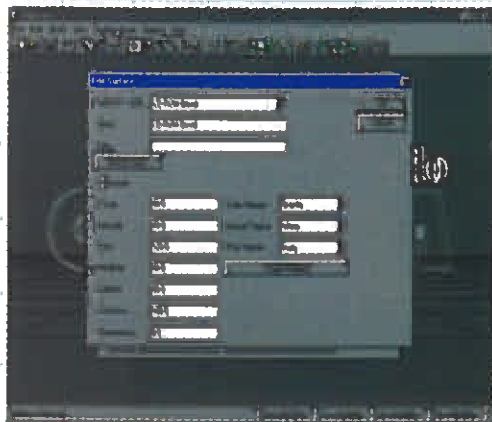
Aplicar cores e efeitos

O trabalho está praticamente pronto, mas é possível deixá-lo mais sofisticado, colocando cores e texturas. Faça assim:

1 Vá até ao menu *Modify* e clique em *Surfaces*. Será aberta uma janela que mostra cada item (palavra) que aparece no ecrã do programa. Por exemplo, se clicar em CD-ROM *Bevel*, pode atribuir uma cor e uma textura às bordas das palavras "CD-ROM".



2 Seleccione o item ao qual vai atribuir o efeito e depois clique em *Edit Individually...*



3 Na janela que aparece, escolha a cor (em *Specify Color*) que quer aplicar e atribua também uma textura qualquer, usando o item *Color Texture*. Se quiser aplicar efeitos especiais, use as opções *Normal Texture* ou *Post Texture* e escolha um dos efeitos.



4 Dê OK e repita estes mesmos passos para os outros itens, se também lhes quiser colocar algum efeito especial.

5 Quando acabar, dê OK nas janelas, e depois clique em *Phong Rendering*, no menu *Modify*, para ver o resultado final.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Forward Design - USA
e-mail:
forward@wavetech.net
http://www.wavetech.net/~pixelboy

TELEFONE
(001 612) 702 08 11



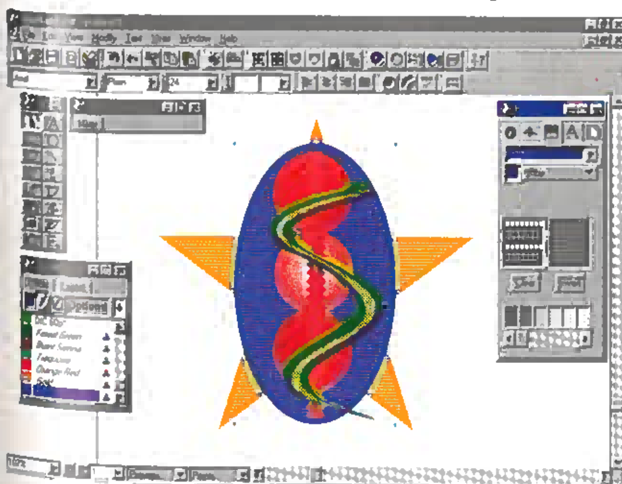
Fazer Arte

O FreeHand *chega à versão 7.0 gozando de uma óptima reputação junto dos profissionais da ilustração. Experimente os seus recursos.*

Por Jefferson Silva

Velho conhecido dos profissionais de arte, o FreeHand *é um dos melhores programas que existem no mercado para criar desenhos vectoriais (tipo* CorelDRAW!*). Desenvolvido inicialmente para computadores* Macintosh, *o* FreeHand *acabou por ganhar uma versão para PC. O programa tem recursos poderosos que pode experimentar na versão de demonstração (as opções "guardar" e "imprimir" não estão disponíveis), colocada no CD-ROM.*

Nesta reportagem, vamos mostrar como criar um projecto simples, usando as ferramentas do *FreeHand*, para que se familiarize com os recursos do programa. Se quiser ver um projecto mais complexo, para ter uma ideia do que poderá fazer, vá até ao directório *Samples* e abra um dos ficheiros que vêm no programa. Verifique, é pura arte!



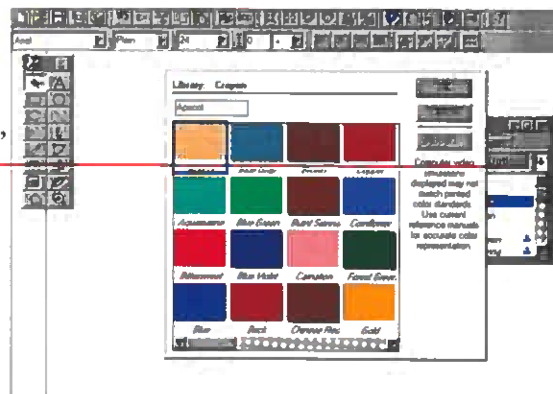
Os profissionais de ilustração podem experimentar a versão sete. E se você ainda não tem prática de utilização do FreeHand, siga os passos para fazer o desenho proposto nesta página.

Começar o projeto

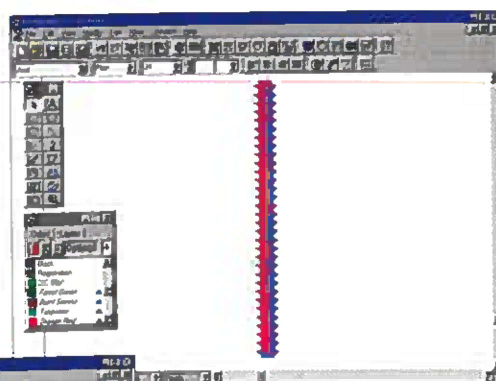
Depois de instalado (será criado um grupo no botão "Iniciar"), entre no programa e faça assim para começar um projecto:

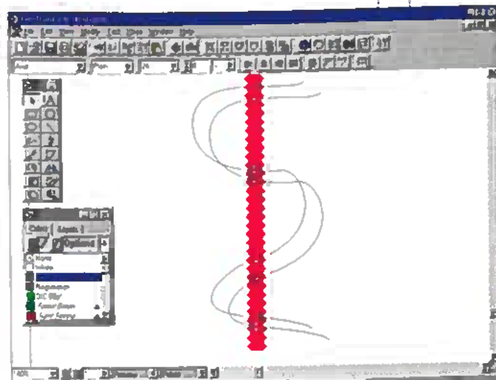
1 Vá até ao menu *File* e clique em *New*, para criar uma página. Depois, escolha as cores que serão usadas no projecto. Para fazer isso, seleccione *Color List*, na opção *Panels*, no menu *Windows*.

2 Repare que a paleta de cores só tem preto e branco. Para adicionar outras cores, clique em *Options* e, no menu *pop up*, seleccione *Crayon*. Depois, escolha as cores que quiser e dê OK.



3 Agora, clique no ícone do rectângulo (na caixa de ferramentas) e depois desenhe um rectângulo fino, que será o apoio para a serpente (parte do projecto). Depois de ☞



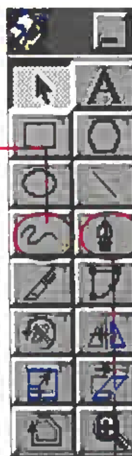


Depois de fazer uma linha sinuosa, duplique-a facilmente usando o Ctrl+D. Depois, basta fazer o ajuste da maneira que quiser.

isso estar feito, vá ao menu *Xtras*, seleccione *Distort* e depois, *Add Points*. Verá que foram adicionados mais pontos ao rectângulo.

4 Repita este procedimento várias vezes. De seguida, volte ao menu *Xtras*, seleccione *Distort* e agora aplique essa ferramenta sobre a figura. O rectângulo vai ficar serrilhado.

O corpo da serpente

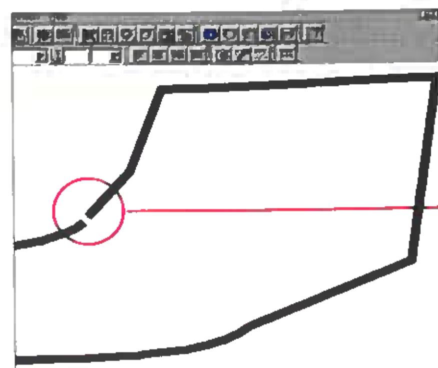


5 Seleccione a ferramenta *freehand*, clique no ecrã e arraste-a, fazendo um traçado semelhante à letra S. Quando acabar, solte o rato. Se o traçado não ficar perfeito, não se preocupe. Mude para a ferramenta de seta (*pointer*), clique nos pontos que acha que estão a mais e tecle *Delete*. Os pontos serão apagados.

6 Tecle Ctrl+D para duplicar o "corpo" da serpente (assim não vai precisar de o refazer) e desloque-o para a direita, de modo a que ele fique paralelo ao original.

7 Para fazer a cabeça da serpente, use a ferramenta *pen*. Clique num dos pontos, na parte superior, faça o formato da cabeça e feche-a na linha paralela. Faça o mesmo com a cauda.

É preciso que os pontos se juntem no fim. Caso contrário, não conseguirá aplicar cor.



8 Use a ferramenta de *zoom* (a lupa) para aproximar os pontos e verifique se eles estão fechados.

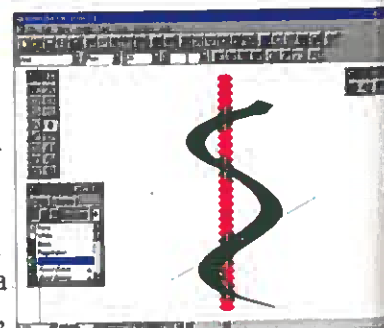
Aproxime-os o mais que puder, seleccione os dois e tecle Ctrl+J (*Join*), para os unir. Verifique a cauda, pois pode estar com o mesmo problema.

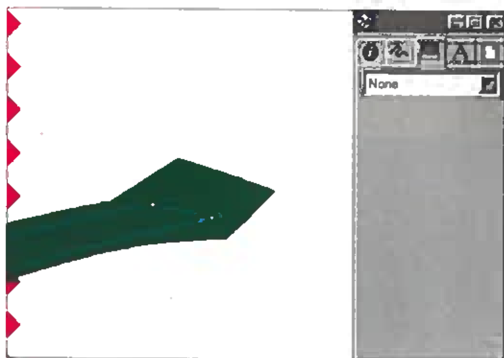
9 Agora, vamos colorir o corpo da serpente. Para fazer isso, na janela *Color List*, clique sobre a cor desejada e arraste-a para dentro do corpo da serpente. Ela será copiada.

A parte difícil

Esta parte é um bocado complicada, já que, para os principiantes, não é fácil fazer as curvas. Mas tente seguir os próximos passos, para colocar uma textura no corpo da serpente. Dá um bocado de trabalho, mas puxando um ponto mais para aqui e outro mais para ali, você acaba por aprender.

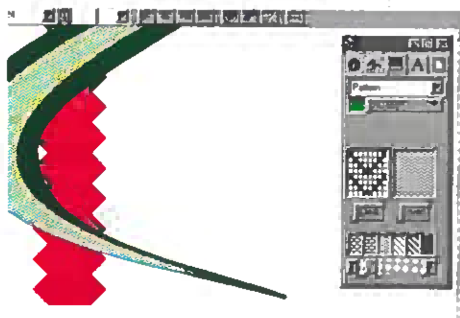
1 Com a ferramenta *pen*, marque um ponto perto da cabeça da serpente e outro ponto logo após a primeira curva. Será formada uma recta. Não largue o rato, e com o ponto ainda seleccionado, puxe-o para a direcção da curva (conforme a imagem).



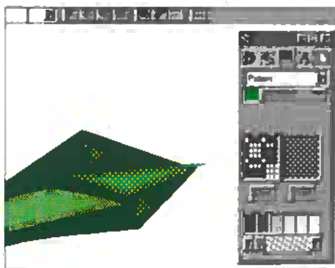


2 Repita este processo até ao fim do corpo. O ideal, até que domine esta técnica, é fazer no máximo quatro pontos (senão pode atrapalhar-se quando tiver de os "puxar"). Se conseguir, continue a traçar o corpo, agora em sentido contrário (voltar), até encontrar o primeiro ponto na cabeça, para fechar o objecto.

3 Veja se todos os pontos estão ligados, para que possa aplicar cor ou textura no desenho. Para fazer isso, repita o passo 8 e depois vá a *Modify* e clique em *Fill*. Na janela que se abre, mude a opção *None* ou *Basic*, para *Pattern*. Agora, só falta escolher a cor e a textura que vai usar e depois dar *Enter*.



4 Para fazer os pormenores da cabeça, use a ferramenta de bico de pena. Depois, preencha esse espaço com o padrão escolhido em *Pattern*.

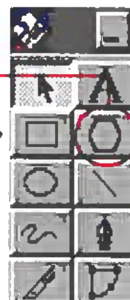


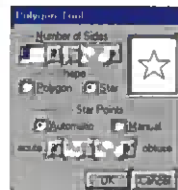
Os retoques finais

Agora, vamos aos retoques finais do projecto. Para facilitar esta tarefa, o melhor é agrupar todos os elementos. Seleccione-os (fazendo um quadrado com o rato em redor de todos) e depois tecle Ctrl+G ou vá até ao menu *Modify* e clique em *Group*.

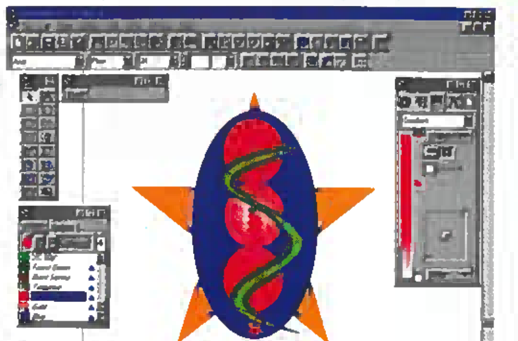
1 Com a ferramenta de círculo, faça uma figura em formato oval e "pinte-a" de azul. Posicione a figura sobre os outros objectos e tecle Ctrl+B, para a mandar para a última camada.

2 Agora, clique duas vezes sobre a ferramenta de polígono e, na janela que aparece, marque 5 (em *number of sides*). Na opção *Shape*, escolha *Star* e dê OK. Depois, clique sobre o ecrã e arraste a figura em qualquer direcção. Será formada uma estrela. Agora, pinte-a com uma cor e tecle Ctrl+B, para a mandar para trás dos outros objectos.





3 Clique no ícone de círculo e desenhe um círculo médio. Pinte-o de vermelho e depois faça duas cópias (tecle Ctrl+D). Agora, posicione-os um sobre o outro. Seleccione os três ao mesmo tempo (carregando na tecla *Shift* e clicando sobre o círculo), vá ao menu *Modify*, seleccione *Combine* e, em seguida, *Union*, para os juntar num só. Volte ao menu *Modify*, escolha *Fill* e, na caixa que se abre (em *Fill*), escolha *Gradient* e clique no botão circular.



Devido à sua grande versatilidade, pode usar a ferramenta de polígono para desenhar qualquer objecto poligonal ou "estrelado".

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 16 MB de memória RAM

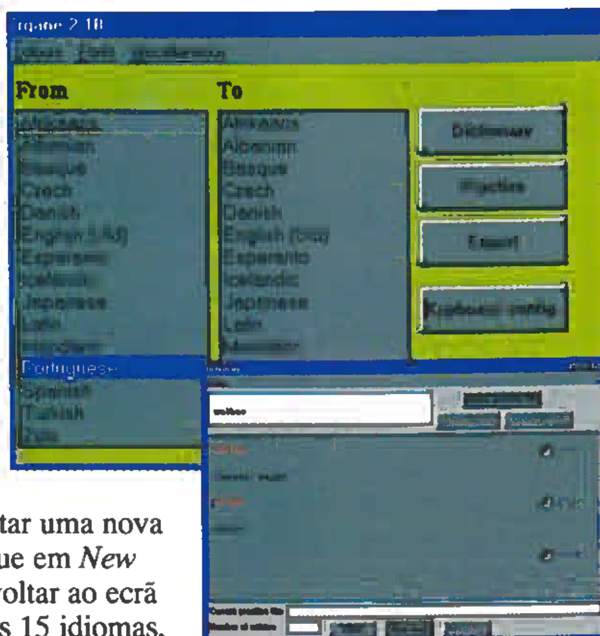
PRODUTOR
Macromedia Inc. - USA
Fax (001 415) 863 44 09
www.macromedia.com

DISTRIBUIDOR
Computer 2000

TELEFONE
(01) 472 78 00

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 106 000$00

DICIONÁRIO



A proposta deste Dicionário é traduzir palavras em 15 idiomas diferentes. Como esta é uma versão de demonstração, não vai conseguir traduzir todas as palavras. Mesmo assim, dá para ficar como uma ideia dos recursos do programa.

Clique em "Executar o programa" e, no ecrã que aparece, escolha o idioma (em *From*) em que vai escrever a palavra a ser traduzida, e em *To*, coloque o idioma em que ela será convertida. Clique em *Dictionary* e escreva a palavra no espaço, no topo do ecrã. Depois, dê *Enter* para ver a tradução (se ela existir). A palavra traduzida, a vermelho, corresponde sempre ao original e logo abaixo (a preto) aparece a tradução para o idioma escolhido.

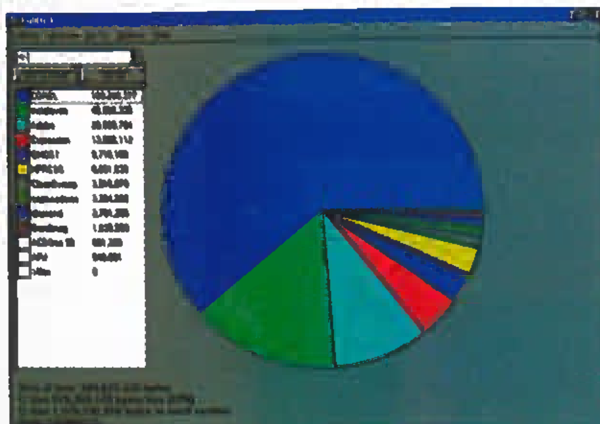
Para digitar uma nova palavra, clique em *New Word*. Para voltar ao ecrã onde estão os 15 idiomas, clique em *Close* e para sair do Dicionário, escolha o botão *Exit*.

FullDisk



Nada melhor que um bom gráfico. Por considerar que é um aspecto importante, o Mundo do CD-ROM até publicou alguns programas para que pudesse verificar os ficheiros que ocupam espaço no seu disco rígido. Mas o *FullDisk* tem uma diferença: mostra em gráficos o espaço ocupado. O programa corre directamente do CD-ROM, mas pode copiá-lo para o computador. Assim, logo que ele for aberto, fará uma análise de todas as pastas, mostrando num gráfico, em formato de pizza, o tamanho de cada directório (no lado direito do ecrã).

Na janela, logo abaixo do menu, escolha qual a drive a ser listada. Pode ver o tamanho das pastas em *bytes, kilobytes* ou *megabytes*. Para fazer isso, vá até ao menu *Options*, seleccione *Settings...* e escolha uma das opções. Para sair do programa, vá até ao menu *FullDisk* e clique em *Exit*.

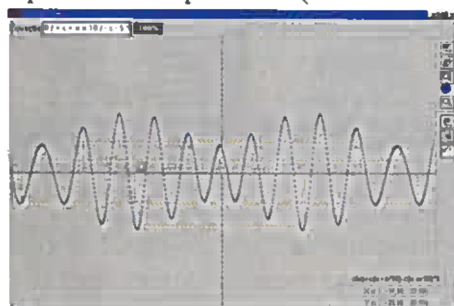


PARA REGISTAR

Paul Gerhart
101 Magella Court
North Wales,
Pennsylvania
19454 - USA
E-mail:
pgerhart@voicenet.com.
Cerca de 1 700$00

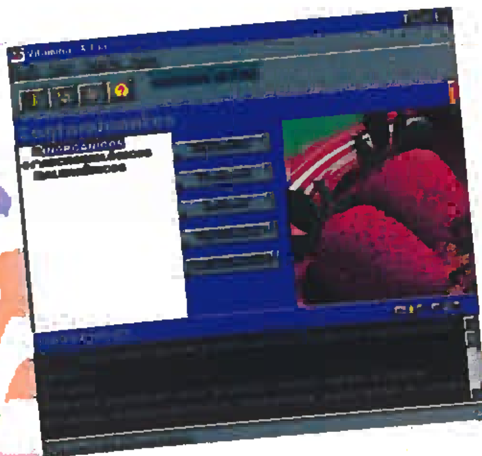
Para matemáticos – EquationDraw

Se não percebe muito de matemática, não leia este texto. É que o *Equation Draw* é um programa específico para fazer gráficos a partir de funções matemáticas de vários tipos, usando um padrão de cálculo parecido com o das calculadoras financeiras *HP*. Em todo o caso, o programa corre directamente do CD-ROM e é preciso separar os operadores e operandos (termos técnicos) com espaços, para o programa funcionar como deve ser. Use os botões que estão no lado direito do ecrã, para executar diversas funções. Pare com o cursor do rato sobre cada botão, para ver o que ele faz.



Operações disponíveis

- * Multiplicação/Divisão
- \+ Adição
- \- Subtracção
- s Seno
- c Cosseno
- t Tangente
- m Módulo
- r Raiz Quadrada
- ^ Potência
- L Logaritmo natural (LN)
- e Exponencial



Vitaminas & Cia

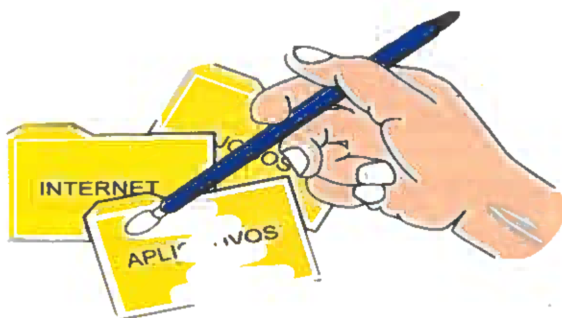
Vitaminas & Cia é um programa em português (léxico brasileiro), criado pelo nutricionista brasileiro Gilberto Salomão. Traz informações sobre os valores nutricionistas dos alimentos, temperos, aditivos, agrotóxicos e até mesmo dos contaminadores (micróbios, por exemplo, que são os responsáveis pela contaminação dos alimentos).

Com ele, vai poder ter a noção do que é necessário para uma boa alimentação e aquilo que deve ser evitado. Além de ficar também a saber quais os cuidados a ter para não ingerir alimentos contaminados e ainda as quantidades de vitaminas de que você precisa.

Depois de instalado, abra o programa (será criado um ícone no botão "Iniciar", no *Win 95*). Aparece um ecrã com vários itens. Clique sobre eles, para saber mais a respeito de cada um. O sinal de mais (+) significa informações complementares.

PARA REGISTAR

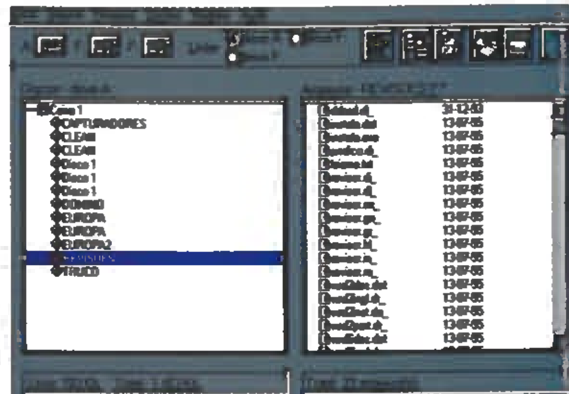
No ecrã do programa, clique no menu "Ajuda" e depois em "Sobre". As informações de como proceder, vão aparecer no ecrã.



DESINSTALADOR

Com este programa, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é bastante simples. No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.

CATALOGADOR DE DISCOS



Esta é a nova versão do *Gdisq,* um programa todo em português (léxico brasileiro), com o qual pode catalogar as suas disquetes, deixando-as mais organizadas. Agora, é possível também catalogar os seus CD-ROMs, coisa que a versão anterior do programa não permitia. Instale o programa , agarre nos seus CDs (de áudio ou de programas), as suas disquetes e ... mãos à obra.

1- Abra o programa e coloque a disquete ou CD, na drive correspondente. Depois, clique no ícone da drive, no ecrã do programa, para que ela possa catalogar o conteúdo. Dê um nome ao volume do CD ou disquete, de acordo com o seu gosto.

2- Caso esteja a catalogar CDs de música, pode trocar as trilhas numeradas em inglês (*track01.cda, track02.cda...*) pelos nomes das canções. Basta seleccionar a trilha desejada e accionar a opção "Alterar nome", no menu "Arquivo".

3- Crie também novas pastas para cada tipo de pacotes de CDs ou disquetes, usando a opção "Incluir"..., no menu "Disco".

PARA REGISTAR

No ecrã do programa, clique no menu "Registro" e depois em "Informações" . Os dados aparecerão no ecrã.

VITAMINAS

CATALOGADOR

DESINSTALADOR

ZIP TOTAL

HOTKEY

ZIP TOTAL

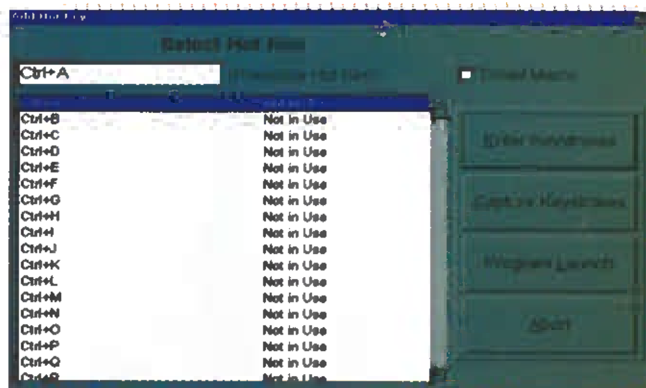


Se já está habituado a trabalhar com o *WinZip* (já distribuído na revista), continue com ele. Agora, se nunca usou um compactador de ficheiros, experimente o *ZIP Total*. É todo em português (léxico brasileiro) e poderá usá-lo para compactar e descompactar ficheiros no formato *ZIP*.
Instale o programa (será criado o grupo *Virtual Pictures*, no botão "Iniciar"). Agora, faça assim, para compactar um pacote de ficheiros:

1 Abra o programa e clique em "Novo". Surge uma janela.
2 Dê um nome ao ficheiro, escolha o directório para onde os ficheiros serão compactados e clique em OK.
3 Vai aparecer outra janela, para escolher os ficheiros que vão ser compactados. Seleccione-os com o rato e depois arraste-os para a janela do ZIP e pronto.
4 Para descompactar os ficheiros, clique em "Abrir" e, na janela que aparece, localize o pacote "zipado". Dê OK e ele será aberto.
5 Depois, seleccione os ficheiros que quer descompactar, clique em Extrair e eles irão para o directório que você escolheu para a descompactação.

Atenção: quando for desinstalar o *ZIP Total*, provavelmente perderá a associação de ficheiros, com os outros compactadores que tiver instalado no computador.

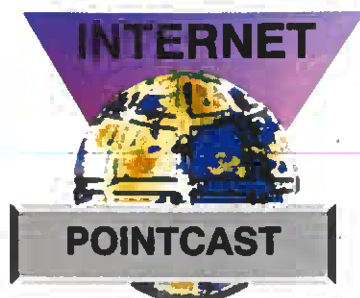
HOTKEY



Não precisa de executar os seus programas através dos ícones criados. Com o *HotKey*, pode combinar teclas de atalho para abrir qualquer aplicativo.
1- Clique em "Instalar o programa", escolha a versão compatível com o seu sistema operacional (na janela *Select Version*) e dê *Next* até ao fim da instalação.
2 - Para abrir o programa, vá até ao botão "Iniciar" (no *Win 95*), seleccione "Programas", localize o grupo *Utilities* e clique no ícone *Keyboard Express 95*.
3 - Aparentemente nada acontece. Mas se mantiver a tecla Ctrl carregada e clicar, com o botão direito do rato, em qualquer lugar do ecrã, vai aparecer uma janela.
4 - Clique em *Add HotKey* (para atribuir atalhos aos seus trabalhos) e, na lista que aparece, escolha uma combinação de teclas (Ctrl+G, Ctrl+E ...). Depois, carregue em *Program Launch* e informe qual o ficheiro executável e a pasta onde está o aplicativo que quer executar (botão *Browse*).
5- Depois, dê *Update*. Minimize o *Hotkey* (clique em *Hide Keyboard Express* no menu *File*) e depois use os seus novos atalhos normalmente.

PARA REGISTAR

Insight Software Solutions Inc
P.O. Box 354
Bountiful, UT 84011- 0354-USA
Telefone: (001 801) 295 18 90
FAX: (001 801) 299 17 81
E-mail:
71672.3464@compuserve.com



Jornal In

Os assuntos é você que os escolhe. Depois, o PointCast traz as notícias até ao seu computador. É o "push" (empurrado) de que tanto se tem falado.

Não precisa de ficar ligado à Internet. Basta, pelo menos uma vez por dia, mandar actualizar as notícias e lê-las com calma, como se fosse um jornal. Só é pena que esteja tudo em inglês.

Entre na discussão: é a favor ou contra o "push" (o empurrado)? Se ainda não ouviu nada sobre o que isso é, saiba que é uma das grandes discussões do momento na Internet. *Funciona assim: em vez de ficar a procurar as notícias pela rede mundial, você escolhe os temas do seu interesse e as notícias vêm até si. Algumas pessoas chegam a comparar o "push" à televisão, porque apenas se recebe o que se seleccionou previamente.*

Um dos programas mais famosos para fazer este trabalho é o *PointCast.* Depois de instalado e já a funcionar, a qualquer momento você tem acesso aos temas do seu interesse. O serviço só está disponível, por enquanto, em inglês, e, por agora, suscita maior interesse às pessoas que precisam de estar actualizadas a nível internacional.

Para poder usar o serviço, é preciso, claro, ter uma conta na Internet. Depois do programa estar configurado, basta pedir, uma vez por dia, para ele actualizar (*update*) as informações. Elas virão para o seu computador. No fim, o programa desliga o acesso à Internet e você pode ler tranquilamente as suas notícias. O serviço é gratuito, ou melhor, os seus responsáveis ganham com a publicidade que "empurram" juntamente com as notícias.

Experimente e forme a sua opinião sobre o programa.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX com 4 MB de memória RAM

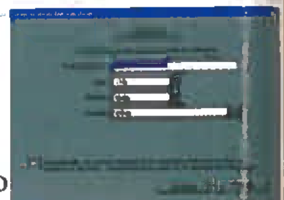
PRODUTOR
Point Cast Inc.

Programa de distribuição livre

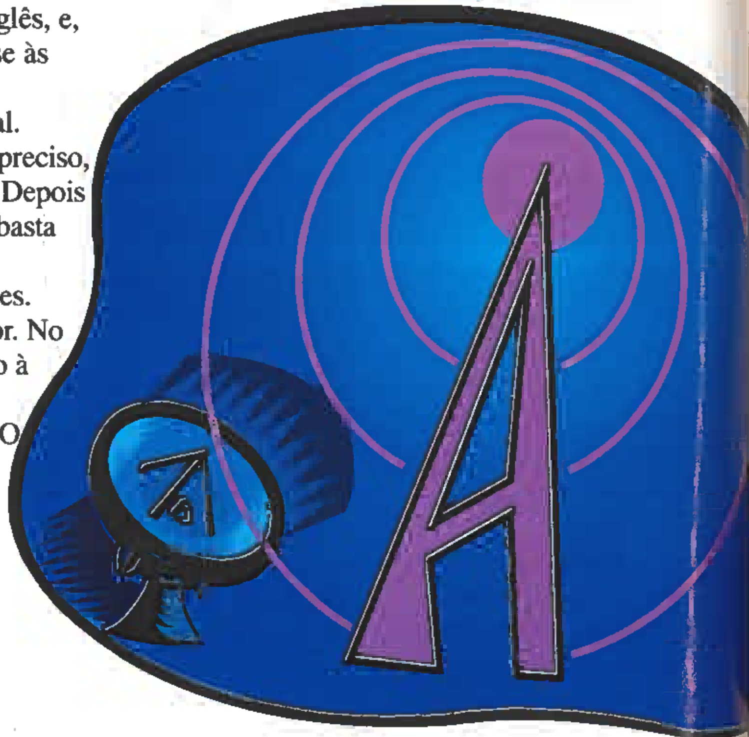
Configurar o PointCast

É durante a instalação do programa que deve configurar o *PointCast* de acordo com os assuntos e as áreas do seu interesse. Faça assim:

1 Clique em "Instalar o programa" e quando surgir uma janela com as opções *Personalize PointCast* e *Launch PointCast,* escolha a primeira.



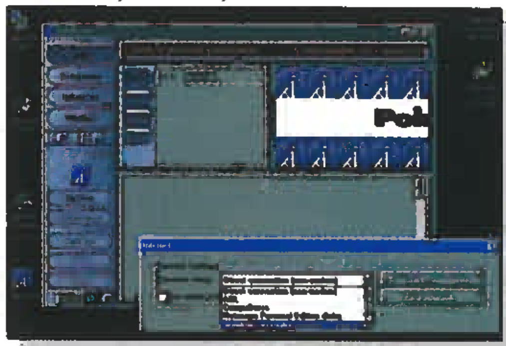
2 No próximo ecrã, digite o seu endereço de e-mail, a idade, sexo



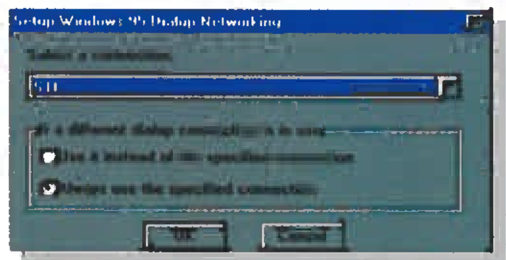
stantâneo

e país. O melhor neste item é escolher *Other* (outro), pois Portugal não está na lista. Depois, clique em *Continue.*

3 É aberta outra janela. Escolha *Windows 95 Dialer,* na lista, e dê OK.

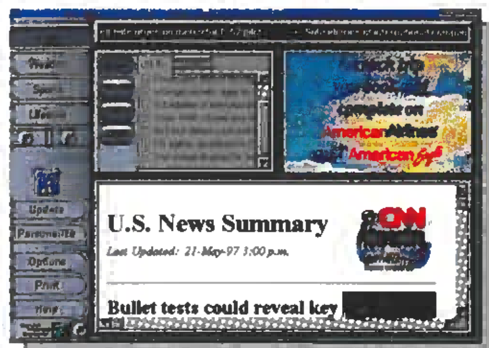


4 Diga qual é o seu provedor, na caixa de diálogo *Setup Windows 95 Dial-Up Networking* e clique em OK.



5 No ecrã *Personalize The Point Cast Network,* deve seleccionar os "canais" (*Channels*) com os assuntos do seu interesse. Clique nas opções desejadas, nas abas de serviços. Cada assunto escolhido terá uma configuração específica e pode seleccionar até 10 canais.

6 Em *Weather,* por exemplo, poderá obter informações sobre as condições metereológicas de várias cidades do mundo.



Notícias, tempo, estilo de vida, horóscopo .... é só clicar para que a notícia escolhida apareça. E numa das janelas aparecem mensagens publicitárias.

7 Quando acabar de configurar os canais, dê OK nesta e na próxima janela. Depois, certifique-se de que já está ligado à *Internet.* Desse modo, as notícias podem ser retiradas automaticamente.

8 Assim que o *PointCast* retirar as notícias, pode começar a ler os artigos, clicando sobre os títulos dos mesmos na janela que está no topo do ecrã.

9 Como as notícias estão em formato de hipertexto, quando algum item estiver destacado, basta clicar sobre ele para ter acesso ao *site* que lhe corresponde.

USAR O PROGRAMA

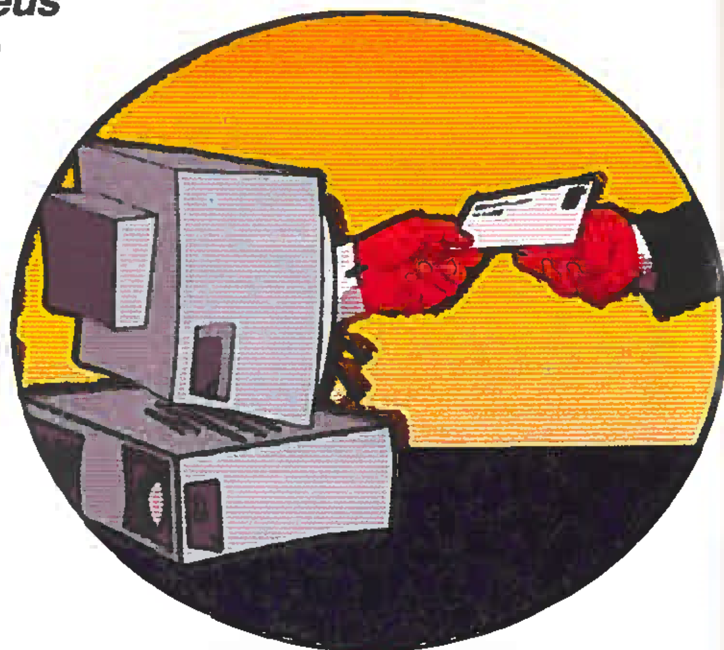
Não precisa de ficar o tempo todo ligado à *Internet,* para usar o programa. Basta configurar a primeira vez os tópicos do seu interesse e quando quiser saber as notícias actualizadas, só tem de abrir o *PointCast* e clicar em *Update.* O programa vai ligar-se à *Internet,* retirar as notícias actualizadas (pode demorar um bocado) e desligar-se automaticamente. Depois, você só tem de se inteirar dos acontecimentos.

Também recomendamos que desligue o *Screen Saver* que acciona o programa, depois de um tempo pré-determinado. Isto porque, como ele aparece no ecrã de repente, pode tornar-se um incómodo quando se está com outro aplicativo aberto. Para configurar esta opção, clique em *Options,* no ecrã do programa, e desmarque o quadrado *Use PoinCast as your screen-saver.*



Carteiro

Com o* Eudora Light, *pode gerir o envio e a recepção dos seus e-mails, de forma simples e descomplicada.



O e-mail é a maneira mais rápida de enviar mensagens, via computador. Basta digitar o texto, clicar em* Send, *no programa, e o destinatário irá receber a mensagem pouco tempo depois.

Prático. É assim o Eudora Light, *um dos melhores programas do mercado para gerir o envio e a recepção de mensagens electrónicas (*e-mail *ou* electronic mail*), via computador. Com ele, é possível responder às suas mensagens* off-line *(sem estar ligado à* Internet*), e só quando acabar é que vai entrar no programa, ligar-se à* Internet *e enviá-las. O programa colocado no CD-ROM pode ser usado tanto no* Windows 3.x *como no* Win 95, *bastando escolher a versão compatível, na altura da instalação. Aqui, vamos ensinar como configurar e usar o* Eudora Light.



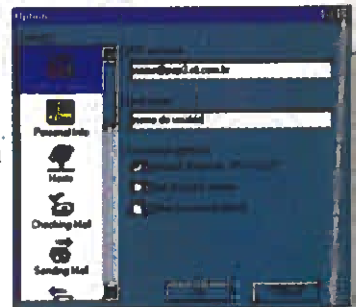
A instalação

Clique em "Instalar o programa" e, nos ecrãs que aparecem, dê OK ou *Next*. Quando o programa perguntar qual é a versão que quer instalar (16 *bits*, para *Windows 3.x* e 32 *bits*, para *Win 95*), escolha a que é compatível com o seu sistema operacional e continue a instalação. No fim, será criado um ícone do *Eudora Light*, em "Programas", no botão "Iniciar" do *Win 95*.

Configurar

Quando entra pela primeira vez no programa, aparece um ecrã (*Options*) com algumas informações que precisam de ser preenchidas. Entre em contacto com o suporte técnico do seu provedor de acesso à *Internet* para que ele lhe diga os dados necessários. Com eles anotados, faça assim, para configurar o *Eudora:*

1 Digite o número do seu acesso à *Internet* (é fornecido pelo seu provedor), no espaço *POP Account*. E em *Real Name*, escreva o seu nome completo.



Electrónico

Depois, clique em *Personal Info,* na coluna de ícones que está no lado esquerdo da janela.

2 Será aberto outro ecrã. Em *Return Address,* coloque o seu endereço de *e-mail* e, em *Dial-Up Username,* o nome de entrada na rede (informações também fornecidas pelo seu provedor).

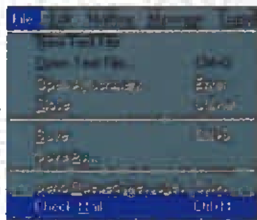
3 Clique em *Hosts,* na coluna do lado esquerdo, e digite o nome do servidor de SMTP (use, novamente, os dados do provedor). Os itens *Ph* e *Finger* não precisam de ser preenchidos. Depois, dê OK, para acabar o processo de configuração.



Receber mensagens

Para usar o *Eudora,* ligue-se à *Internet* (use o *Dial Up,* por exemplo) e depois abra o programa. Agora, faça assim para procurar as suas mensagens:

1 No ecrã que aparece, vá a *File* e clique em *Check Mail.* O *Eudora* fará uma busca.



2 Se houver alguma mensagem, um aviso (*You have new mail!*) surgirá e, então, será aberta uma janela, que mostra os *e-mails.* Para ler a mensagem, clique duas vezes sobre ela.

Ver se o programa funciona bem

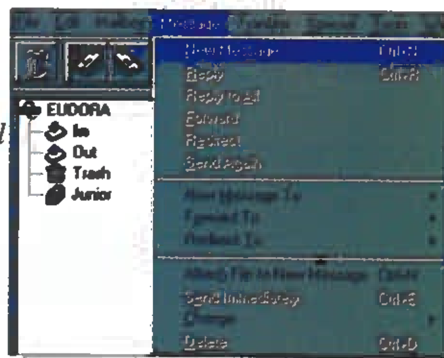
Se quiser ver se o *Eudora* está correctamente configurado, tente mandar uma mensagem a si mesmo. No item *To:* (leia o item "Enviar mensagens") coloque o seu endereço de *e-mail* e mande a mensagem. Depois, espere um bocado e veja se tem alguma mensagem na sua caixa de correio. Se correu tudo bem, a mensagem deve aparecer na lista.

O melhor é que pode responder às suas mensagens sem estar ligado à* Internet. *Depois, faça a ligação à* Internet, *clique em* Send *e envie-as.

Enviar mensagens

Para enviar um *e-mail,* usando o *Eudora,* siga estes passos:

1 Clique no menu *Message* e depois em *New Message.* Na janela que aparece, preencha os dados pedidos. Em *To:,* coloque o endereço de *e-mail* do destinatário (quem irá receber a mensagem) e em *Subject:,* o assunto. Os outros itens podem ficar incompletos.



2 Escreva a mensagem no espaço em branco. Quando acabar, clique no botão *Send* e ela será enviada.

3 Se precisar de enviar algum ficheiro "agarrado" (anexado), antes de clicar em *Send,* clique no item *Attach File,* dentro do menu *Messages* e escolha o ficheiro.

O melhor mesmo, é escrever todas as suas mensagens *off-line* e quando elas estiverem prontas, ligue-se à *Internet* e escolha a opção *Send,* para as poder enviar. Ao fazer isto, está a economizar tempo e dinheiro.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Jeff Beckley
QUALCOMM
Incorporated 6455 Lusk Blvd.
San Diego, CA 92121-2779 - USA

PROGRAMA DE LIVRE DISTRIBUIÇÃO

JOGOS

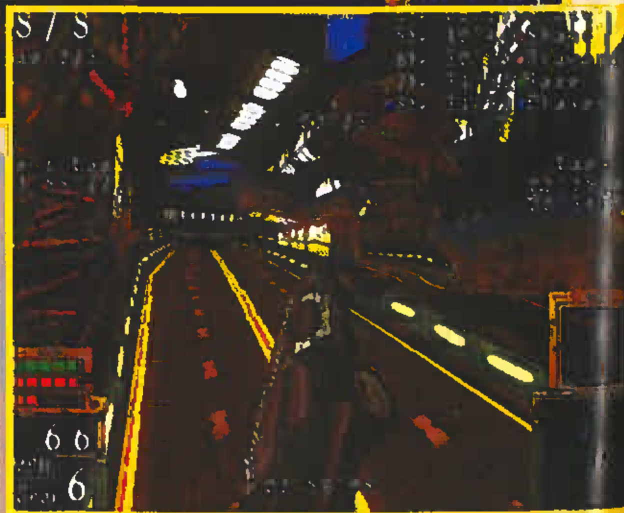
POD

NUMA PISTA

POD é um fabuloso jogo de corrida de automóveis, no qual até existem rampas para aumentar a diversão.



Um dos atractivos do jogo é ser o primeiro a ter versão específica para processadores MMX. Testamos as duas versões e as diferenças ainda são muito poucas. Verifique.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 120 ou Pentium 166 MMX e 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Ubi Soft

DISTRIBUIDOR
Portidata

TELEFONE
(01) 716 73 11

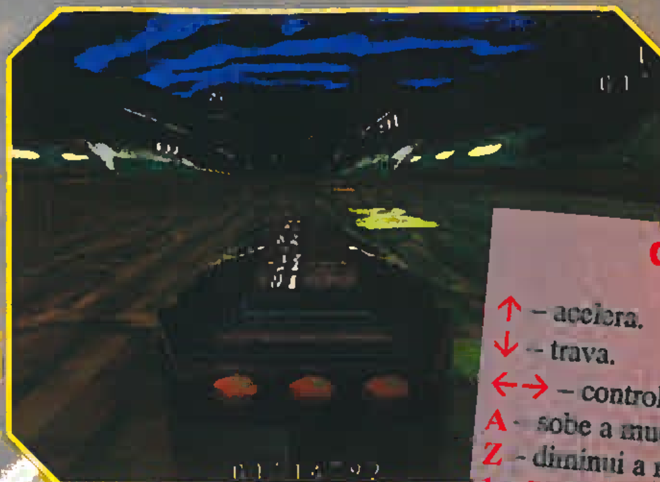
PREÇO SUGERIDO
6 995$00

Esqueça qualquer outro jogo de corrida que já tenha visto ou jogado e experimente POD. *Com um nome mais ou menos estranho, neste simulador, você participa em corridas a alta velocidade, em pistas cheias de obstáculos, que tornam a competição ainda mais emocionante. As imagens gráficas são de alta qualidade e a acção não pára, fazendo com que você fique agarrado ao computador horas a fio. Na versão colocada no CD-ROM, estão disponíveis duas pistas completas (no jogo completo, são 16) e dois fantásticos carros que vai poder testar (são 8, na versão completa). E se já tiver um computador equipado com* chip Pentium MMX, *pode executar a versão especial do jogo, que também está no CD-ROM, com animações mais rápidas que a original.*

DO FUTURO

As opções do jogo

Escolha a versão compatível com o seu processador (se tiver um *Pentium MMX,* clique nesta opção) e escolha "Executar o programa". Vai surgir o ecrã do menu principal. Se quiser ir logo para a pista, seleccione *One Player* e, no ecrã seguinte, seleccione *Single Race.* Dê OK nos próximos ecrãs, até a pista aparecer. Depois, espere a contagem decrescente e acelere (carregue na seta de direcção para cima).



Regressar às boxes

Depois de matar a curiosidade, carregue em ESC, escolha *Quit to Main Menu* e depois *Yes,* para voltar ao menu principal e, se quiser, alterar as configurações do jogo. Se clicar em *Options,* poderá colocar o seu nome ou apelido em *Player 1* (basta clicar e começar a escrever) e mudar o nível de dificuldade da corrida, em *Difficulty Level.* O padrão do jogo é *Easy* (fácil), mas no modo *Normal,* a emoção é maior. É possível ainda definir o número de concorrentes (*Number of Opponents*), os comandos (*Controls*), entre outras opções. Quando acabar, dê OK. Depois, clique novamente em *One Player* e, em seguida, em *Single Race.*

No ecrã que aparece, escolha uma das pistas disponíveis (*Beltane* ou *Alderon*), bastando clicar sobre o nome. Depois, é a vez de escolher o carro que vai usar (nesta versão, são dois). Em seguida, dê OK e vá para a pista.

Comandos

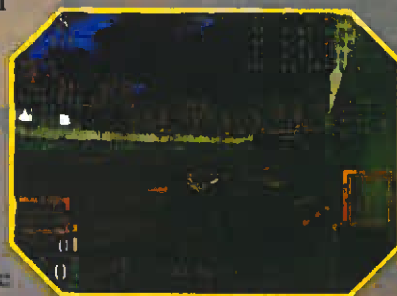
↑ – acelera.
↓ – trava.
←→ – controla a direcção do carro.
A – sobe a mudança.
Z – diminui a mudança.
1 a 7 – troca a sua visão para a dos adversários.
F2 – visões da câmera.

Os comandos são simples e pode escolher se quer jogar no modo normal ou fácil.

Os obstáculos

Além dos concorrentes, ainda vai enfrentar alguns obstáculos. Se quiser ganhar, evite as rampas espalhadas pela pista (pode capotar e perder lugares na tabela). Caso queira divertir-se, arrisque e experimente passar sobre elas. Pode descobrir plataformas escondidas, ou ainda um atalho para a chegada.

Evite os abismos, perto das pontes, e tenha cuidado para não virar o carro na direcção contrária (uma mensagem Wrong Way aparece no ecrã) e assim perder mais tempo e, talvez, a corrida.



USAR O PENTIUM MMX

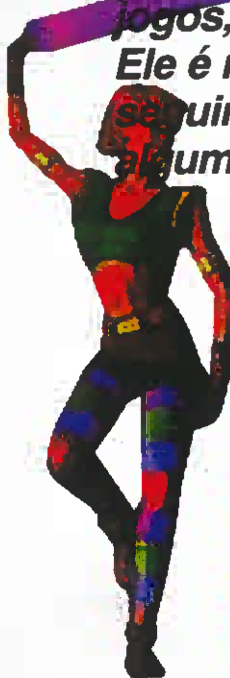
O *POD* não muda muito se usar o *Pentium MMX,* ao invés do *Pentium* normal. Só os gráficos é que ficam mais rápidos, porém, sem grandes diferenças. Na verdade, o lançamento do *Pentium MMX* prometeu melhorar a performance dos computadores multimédia. Mas isso só deve acontecer daqui a alguns meses. Os jogos actuais, mesmo os que são feitos especialmente para este novo processador, ainda não aproveitam os recursos adicionais que estão presentes no *chip.* A *Intel* (fabricante responsável pela tecnologia MMX) diz que a nova geração de jogos feitos para o *Pentium MMX* terá aceleração de gráficos em três dimensões e muito mais cores no ecrã. Resta esperar para ver.

JOGOS

PANDEMONIUM

Pandemonium

Mesmo que não goste muito de jogos, experimente Pandemonium. Ele é muito bonito. Mas, para seguir em frente, é preciso ter alguma habilidade.







Você vai-se movimentando e superando diversos tipos de obstáculos. O segredo para avançar é esperar pelo momento certo para saltar de uma plataforma para a outra.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Crystal Dynamics

DISTRIBUIDOR
Inforjogos

TELEFONE
(01) 812 84 45

PREÇO SUGERIDO
9 350$00

Misture uma pitada de Sonic, *uma porção de* Prince Of Persia, *acrescente imagens gráficas em 3D e o resultado será* Pandemonium. *É um jogo de acção, onde você controla uma heroína que tem de salvar o mundo (para variar) das garras de um bobo da corte maluco. O cenário é um subterrâneo e terá de ultrapassar vários obstáculos diferentes (inclusive aranhas gigantes) para vencer. Por isso, rapidez e bons reflexos são fundamentais. Experimente!*

Configurar o jogo

Depois de instalado (se ele não criar um ícone, no botão "Iniciar"), abra o jogo, digitando a seguinte linha de comando: *C:\Arquivos de Programas\Crystal\ Dynamics\Pandemonium\pandy,* em "Executar". No botão "Iniciar", aparece uma janela que mostra duas resoluções para o jogo. Escolha uma delas (640x480 *Thousands* ou 800x600 *Thousands*), mesmo que o seu *Windows* esteja com 256 cores. Clique em *Start* e depois dê *Enter,* para começar a jogar. Nesta versão, pode jogar três fases.

Comandos

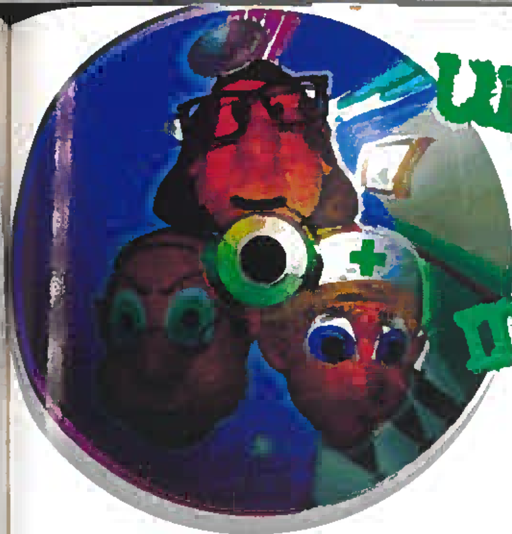
O jogo traz alguns comandos pré-configurados, que podem ser um bocado complicados. Se os quiser modificar, espere que o jogo entre, carregue em ESC para ter acesso ao menu *Options,* no topo do ecrã, e depois escolha *Keyboard.* Recomendamos que deixe os controlos nas setas de direcção. Faça assim:

Up – carregue na seta para cima .
Down – seta para baixo.
Right – seta para a direita.
Left – seta para a esquerda.

Os outros comandos Ctrl e barra de espaços, não precisam de ser alterados.

As suas missões

Tudo o que tem a fazer é andar ou, às vezes, saltar pelos subterrâneos. Procure desviar-se do inimigo e tenha cuidado para não se encostar às aranhas gigantes, senão perde uma vida (nesta versão, são duas). É possível ainda conseguir alguns bónus especiais que estão espalhados pelos caminhos. Tente alcançá-los, pois poderá ganhar vidas e armas para derrotar os inimigos. 



um hospital muito louco

JOGOS

THEME HOSPITAL

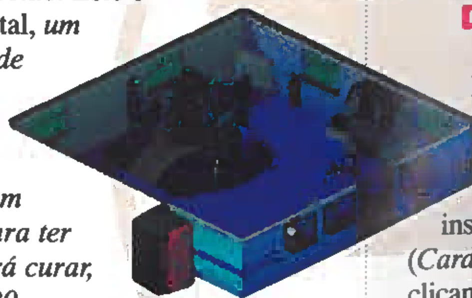
Esqueça a seriedade. Em Theme Hospital, _você administra um hospital onde tudo pode acontecer. Só para o divertir._



No estilo SimCity, você deve construir salas, contratar pessoal e tem um ano para salvar 20 doentes.

Monstros a serem atendidos em salas de urgência, médicos a jogar flippers no horário de trabalho...

Não, não se trata de nenhum pronto socorro conhecido. Este é Theme Hospital, *um simulador onde terá um ano para construir e administrar um hospital. E para ter sucesso deverá curar, pelo menos, 20 pacientes nesse prazo. Mas não pense que é um hospital comum: só para ter uma ideia, aqui você trata das enxaquecas de um paciente, rebentando-lhe, literalmente, a cabeça e substituindo-a por outra.*



O início do jogo

Abra o programa e dê *Enter* no primeiro ecrã. Vai aparecer um memorando (em inglês), a explicar os seus objectivos. Quem está habituado a simuladores do género *SimCity,* não vai ter dificuldade em perceber o jogo. Se não souber muito bem o que deve fazer, um guia (tutorial), vai dizendo (em inglês) o que tem de fazer.

Vá seguindo as instruções, clicando nos botões vermelhos que estiverem a piscar, na parte inferior do ecrã, para começar a construir as salas. Clique no que vai construir e depois no cenário. Quando a cor do piso mudar para azul (antes, ele é vermelho), clique com o rato para que o imóvel seja construído.

Desenvolver o hospital

Depois do tutorial acabar (aparece uma mensagem a avisá-lo de que tem de curar 20 pacientes), chegou a sua vez. Continue a construir as instalações: salas de cardiogramas (*Cardiogram*) e farmácias (*Pharmacy*), clicando no primeiro botão da lista, na parte inferior do ecrã, não se esquecendo de colocar os funcionários (doutores na sala dos cardiogramas e enfermeiros na farmácia). Ah! Tente deixar os pacientes confortáveis. Construa salas de espera e bebedouros, perto da recepção. 

SISTEMA MÍNIMO
DOS
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Bullfrog

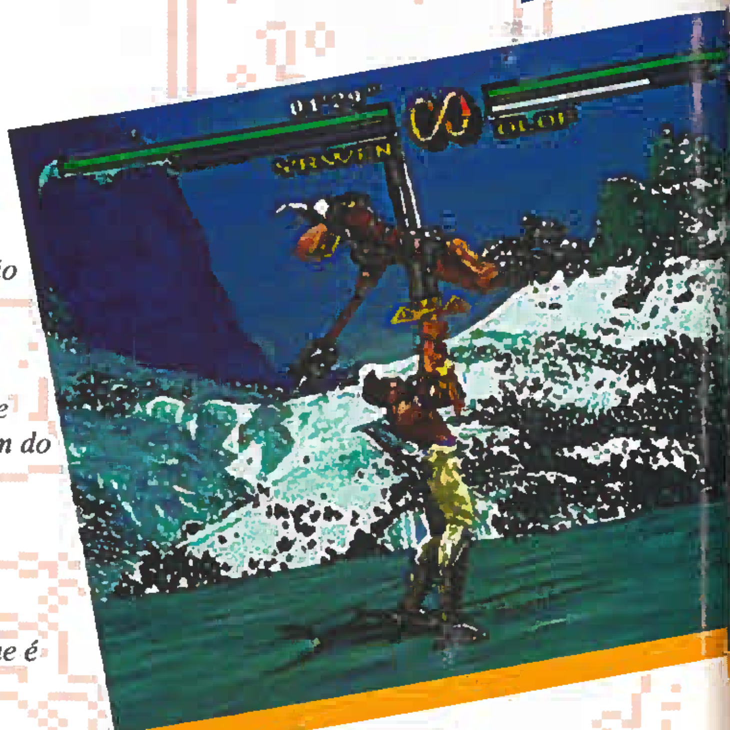
DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
8 990$00

Guerreiros do

Lutadores poderosos, de diversas épocas, vão-se reunir para um combate mortal. Você é um deles. Prepare-se!



Vencer ou morrer. Estas são as alternativas em Time Warrior. *Você vai ter de lutar contra guerreiros imortais de antigas civilizações. É que depois de um grande holocausto, eles voltaram do passado, e todos querem dominar a Terra. Os combates acontecem em templos, onde os lutadores se movimentam como nos desenhos animados. Aliás, os cenários e as personagens estão tão bem feitos que é quase impossível não reparar nos pequenos pormenores e, às vezes, esquecer o combate.*

Nesta versão, colocada no CD-ROM, estão disponíveis dois guerreiros e poderá lutar contra o computador ou então contra um amigo, partilhando com ele o mesmo teclado.

Boa luta e que vença o melhor.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Ready Soft

ONDE ENCONTRAR
Até à data de fecho desta edição, este jogo ainda não estava à venda em Portugal.



Instalar e configurar

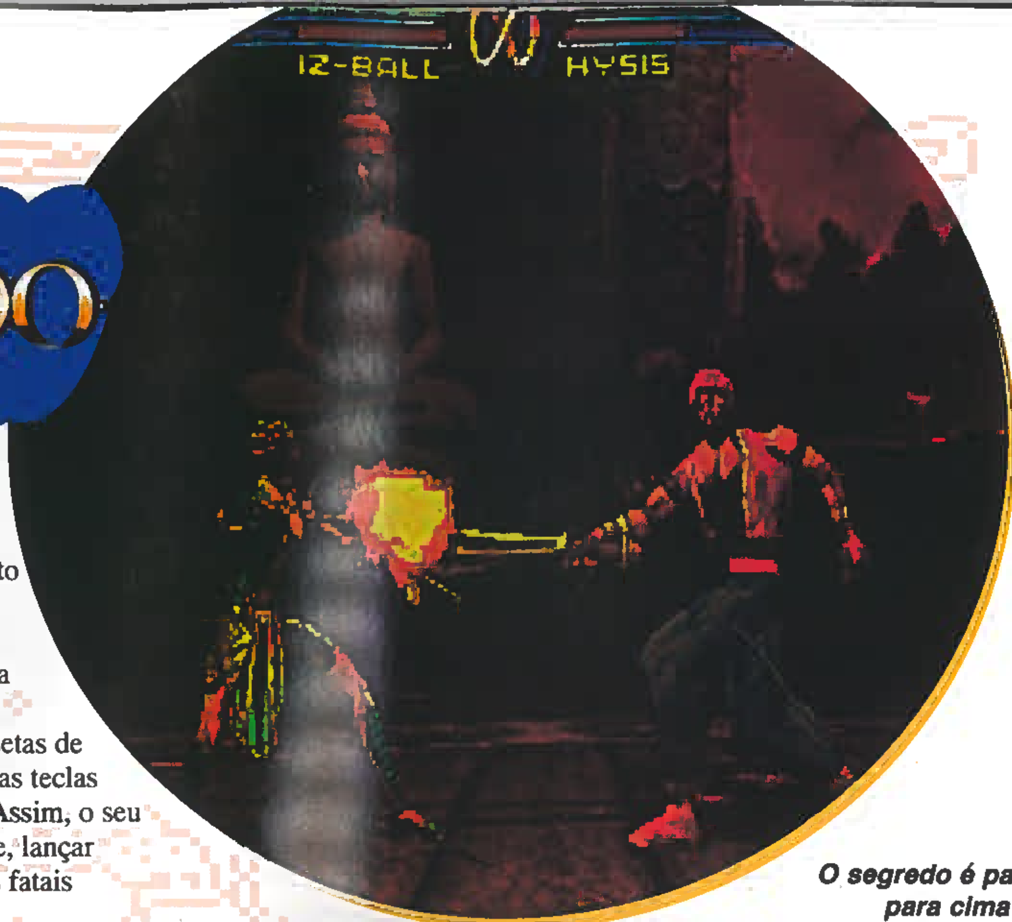
O jogo precisa de ser instalado (ver "Instalação") e traz algumas opções estranhas de configuração para o teclado (diferentes dos jogos de luta tradicionais, como *Mortal Kombat* e *Street Fighter 2*).

Por isso, o melhor é antes de começar a jogar, definir quais as teclas que vai usar para comandar o seu lutador. Abra o jogo e, no primeiro ecrã que aparece, escolha a opção *Game* e depois *Options*. Escolha *Keyboard* e configure o teclado como preferir (se quiser, use as sugestões que estamos a dar, no quadro *Comandos*). Carregue em *Enter*, em cima da opção desejada e digite a tecla correspondente para ela ser atribuída. No fim, seleccione *Exit*, para voltar ao menu e depois escolha *One Player* (para jogar contra o computador), ou *Two Players* (para jogar contra um amigo).

Perceber as lutas

Se não está habituado a jogos de luta, é muito simples: tem de vencer o seu adversário usando golpes simples ou, então, golpes especiais

Tempo



O segredo é partir para cima do adversário, tentando evitar que ele o atinja primeiro. E tenha cuidado com os golpes especiais.

(combinações de teclas). Como estes movimentos são muito difíceis, não perca muito tempo a tentar descobri-los e preocupe-se mais com o seu adversário, para não perder a luta. Mas, se quiser tentar, carregue rapidamente nas setas de direcção, juntamente com as teclas dos murros de pontapés. Assim, o seu lutador poderá, de repente, lançar magias e executar golpes fatais contra o seu oponente.

Atenção: Se for jogar contra um amigo, recomendamos-lhe que mantenha a configuração pré-definida, para que o teclado seja correctamente dividido pelos dois.

Melhor qualidade gráfica

Se tiver, pelo menos, um *Pentium* 100 MHz, com 16 *Megabytes* de memória RAM, poderá fazer algumas configurações e deixar o *Time Warrior* com uma resolução de ecrã melhor do que a que vem configurada no jogo. Para fazer isso, no menu principal, seleccione *Game* e depois *Options*.

Agora, escolha *Graphics* e altere as configurações, conforme está aqui em baixo, carregando em *Enter* e usando as setas de direcção para os lados, para mudar as opções:

Screen	*SVGA*
Resolution	*640x480*
Perspective Mapping	*ON*
Objects	*ON*
Light	*ON*
Shadow	*FULL*
Texture	*ON*
Background	*ON*

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e, no ecrã que aparece, escolha a opção *Maxi*, que vai ocupar 33 *Megabytes* de espaço no seu HD (senão o jogo não vai correr). Depois, clique em *Install*. No fim, aparece outro ecrã. Clique em *Save setup* e depois em *Play*, para começar a jogar. Ah! Se aparecer uma janela sobre o *DirectX*, dê OK e pronto. 

COMANDOS

Teclado

Se aceitou a nossa sugestão, estas são as teclas que deve usar para alterar os comandos do seu lutador.

Forward	→	5
Backward	←	6
Up	↑	7
Down	↓	8
Fire A	1	9
Fire B	2	0
Fire C	3	-
Fire D	4	\

YODA STORIES



Para aproveitar o relançamento dos filmes que compõem a trilogia "Guerra das Estrelas", a *Lucas Arts* está a colocar no mercado vários jogos, com as personagens desta série. O primeiro jogo traz Yoda, o mestre de Luke Skywalker, no filme. O jogo é no estilo *adventure* (onde tem de conversar com todas as personagens e recolher os itens que aparecem no caminho). Você veste a pele de Luke e deve cumprir várias missões que o mestre vai passando durante a história. O mais importante neste jogo, é ter alguns conhecimentos de inglês, para perceber aquilo que as personagens dizem.





O *Yoda Stories* corre directamente do CD-ROM. Quando o jogo entrar, a sua primeira missão é encontrar o mestre, que está numa árvore na floresta. Converse com ele (chegue-se apenas perto dele) e apanhe, com o rato, o item que é oferecido. Para usar a sua espada de luz, clique duas vezes sobre ela no inventário e, depois, em cima dos inimigos, usando o botão direito do rato.

123...

Um jogo de cartas, todo em português (léxico brasileiro). Deve ser jogado por apenas duas ou três pessoas. Corre directamente do CD-ROM e quando aparecer o ecrã do programa, vá até ao menu "Jogo" e clique em "Novo". As cartas serão colocadas sobre a mesa, numa certa velocidade, enquanto vai ouvindo os números de 1 a 13 (são mostrados acima, no topo da janela do programa). Se o número for o mesmo da carta na mesa, quem demorar mais tempo a bater sobre ela (digitando o comando correspondente a cada participante), recebe todas as cartas que estiverem na mesa. Ganha quem acabar três jogadas sem nenhuma carta na mão.

As cartas *Às, Valete, Dama* e *Rei,* equivalem, respectivamente, aos números 1, 11, 12, 13.

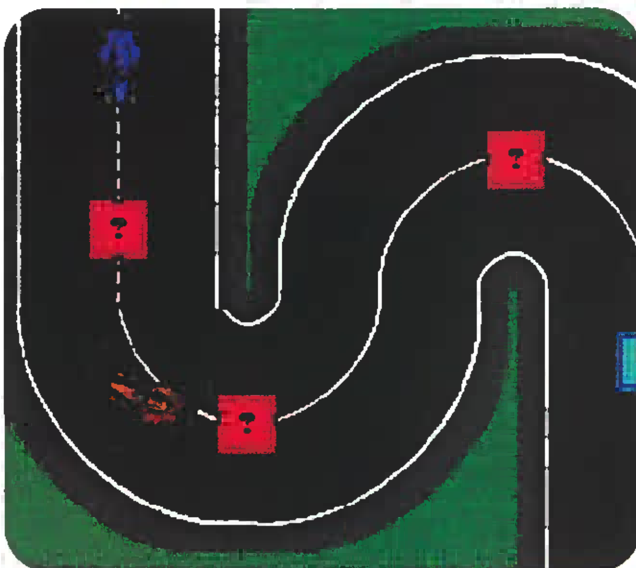


Comandos:
Jogador 1 – tecla A
Jogador 2 – tecla L
Jogador 3 - tecla +

PARA REGISTAR
Silicon Action
Porto Alegre, RS
Telefone (00 55 51) 361 56 42
Cerca de 1 550$00

YODA STORIES
123
BATALHA FATAL
ARCY 2

BATALHA FATAL







O seu objectivo neste jogo é destruir o adversário numa corrida mortal. É todo em português (léxico brasileiro), corre directamente do CD-ROM e deve ser jogado por duas pessoas, que dividem o mesmo teclado. Para derrotar o adversário, deve recolher os itens especiais (tiros e bombas), espalhados pelo trajecto, dentro das caixas com um ponto de interrogação. Para começar a jogar carregue na barra de espaço. Se quiser sair do jogo, tecle ESC.

COMANDOS

Jogador 1 (carro azul)

S – acelera.
X – marcha-atrás.
Z – vira à esquerda.
C – vira à direita.
N – dispara.

Jogador 2 (carro vermelho)

↑ – acelera.
↓ – marcha-atrás.
← – vira à esquerda.
→ – vira à direita.
0 (zero), no teclado numérico – dispara.

ARCY2



Simples e divertido. É assim o *Arcy2*. No estilo *come-come,* aqui você controla uma cara amarela feliz e tem de vencer vários obstáculos para apanhar as chaves douradas e sair dos vários labirintos. Tudo o que tem a fazer é correr atrás das chaves, desviando-se dos inimigos que tentam impedi-lo de fazer isso. Existem alguns itens que podem ser devorados (bolas azuis, relva) e outros empurrados (como as pedras) para funcionarem como barreira. Depois de recolher todas as chaves, corra até à porta e passe para o próximo nível. Alguns inimigos podem-se encostar a si, mas não deixe que eles façam uma barreira à sua volta, senão não tem hipóteses de continuar.

O jogo corre directamente do CD-ROM e quando quiser sair, tecle ESC e active o menu de opções, escolhendo *Main Menu.*





Guimo é um jogo tipo plataforma, onde emoção é coisa que não falta. Parecido com o *Sonic* (dos vídeojogos), você controla o herói (um animal verde), armado com os mais variados tipos de canhões e pistolas laser, que devem ser usados contra os inimigos que querem acabar consigo. O jogo precisa de ser copiado para o seu PC. Faça isso e depois, em "Executar" (dentro de "Iniciar"), digite a seguinte linha de comando, para abrir o jogo:

```
C:\REVISTA\CDROM10\JOGOS\
GUIMO\guimo
```

Espere que o jogo entre e comece a andar, não se descuidando dos inimigos.

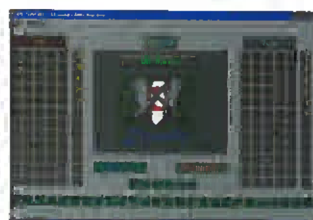


COMANDOS:

←→↑↓ – movimentam o personagem.
Alt – salta.
Barra de espaço – dispara.
Ctrl – troca de arma.
Tab – acciona o mapa. (mantenha a tecla carregada).
1 a 9 – selecciona a arma desejada.
S – acciona a capa de protecção.
P – pausa o jogo.
ESC – sai do jogo (carregue nesta tecla e depois Y).

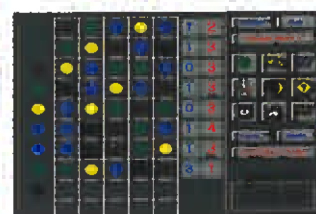
PARA REGISTAR

Av. Cairu 1208/201
Porto Alegre, RS
Brasil
90230-030
Fax: (00 55 51)
343 33 00
Cerca de 5 100$00

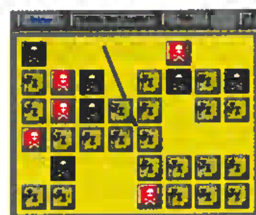








JOGOS INTELIGENTES



Cinco jogos de raciocínio em português (léxico brasileiro). Cada um tem regras próprias, que podem ser verificadas nos botões de Ajuda ou na interrogação (?) que existe dentro de cada um. Depois de instalado, para ter acesso a cada jogo, clique sobre o ícone correspondente. Os módulos são:

Desafio – digite uma palavra no quadro "Você" (arrastando a letra com o rato), e clique em "Siga". Você joga contra o computador. Atenção: se este módulo não correr, copie o ficheiro *bwcc.dll* do directório *jogos\intel*, do CD-ROM, para o directório *c:\windows\system*, do computador. Caso não saiba como fazer, consulte o "Antes de Pedir Ajuda", no CD-ROM.
Gatilho e Grand Prix – nestes dois módulos, forme palavras com as letras sorteadas pelo computador. Depois dê OK e veja se o jogo aceita a sua jogada.
Memória Maluca – acerte nos pares e eles desaparecerão. Se errar, as peças voltam a esconder-se.
Senha – tente acertar na combinação proposta pelo jogo. Quando acabar, dê OK. O computador vai mostrar-lhe se está a acertar ou não.

Edição Especial
2 000$00

Para aproveitar melhor os seus tempos livres, a nossa associada, Editora Europa, apresenta, em Portugal, uma **EDIÇÃO ESPECIAL DE FÉRIAS** brasileira da Revista do CD-ROM. Esta edição é integralmente composta por programas e jogos não publicados na Mundo do CD-ROM.

Experimente-a!

EDIÇÃO EXTRA

REVISTA DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

ESPECIAL FÉRIAS

36 Programas Inéditos

PARA TODA A FAMÍLIA

Você usa no CD e tira dúvidas na Revista

(Tem até Ponto de Cruz Eletrônico pra Mamãe)

- Combate Aéreo
- Futebol by Microsoft
- Corrida de Carros
- Jogos de Guerra
- Violência estilo Doom
- Prince of Persia (2 fases)
- Pinball

E pra Garotada:

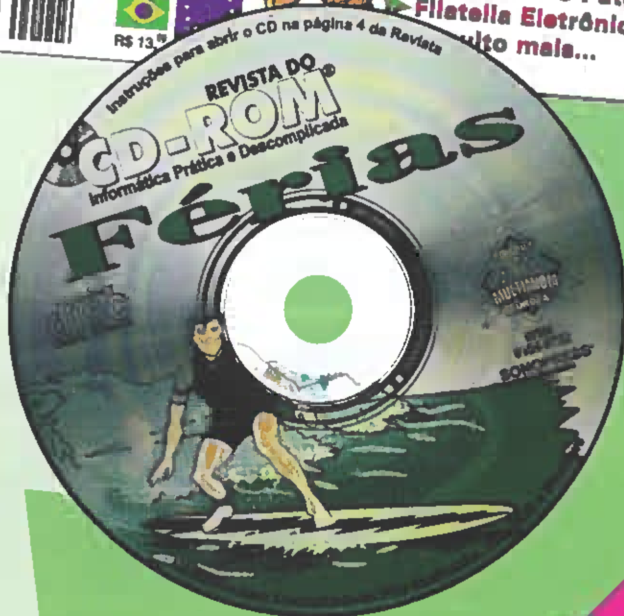
- Faça e Imprima Gibizinhos da Mônica
- Brinque de roda com o Fofão
- Anime desenhos em 3 Dimensões

Pacote Multimídia

- 8 Garotas para Você
- 30 Quadros Famosos
- 2 Protetores de Tela
- Programa de Música
- Ícones dos 3 Patetas
- Filatelia Eletrônica
- ...ito mais...

9 770104 873008 00104>

R$ 13,9



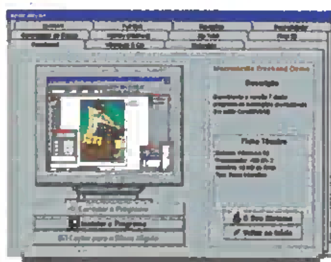
Já nas bancas

O CD-ROM Nº 10 é parte integrante desta edição.
Se faltar, peça-o no seu ponto de venda.

Veja a lista de programas do CD-ROM

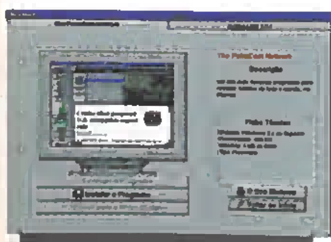


E vem tudo explicado na revista



Aplicativos

- FreeHand 7.0 (faça desenhos vectoriais, no estilo CorelDRAW!)
- ZIP Total (programa em português para comprimir e descomprimir ficheiros)
- Dicionário (traduza palavras em 15 idiomas diferentes)
- Pixel 3D (crie títulos ou logotipos em 3 dimensões)
- Gerenciador de disco (nova versão deste catalogador de disquetes e CD-ROMs. Em português)
- HotKeys (ganhe tempo e crie atalhos para os programas e operações que realiza com frequência)
- EnTRAY (coloque os programas que mais usa ao lado do relógio)
- FullDisk (saiba em gráficos, o espaço que cada pasta ocupa no HD)
- Vitaminas & Cia. (saiba tudo sobre os valores nutricionais dos alimentos. Em português)
- Equações (escreva uma função matemática e visualize o gráfico)
- Desinstalador (apaga os programas copiados pelo CD-ROM da revista)



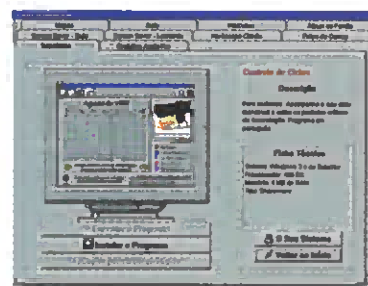
Internet

- The PointCast Network (seleccione assuntos e receba notícias via Internet)
- Eudora Light (envie e receba e-mail, usando este prático programa)



Jogos

- POD (participe numa excelente corrida com um automóvel do futuro)
- POD MMX (versão especial para processadores Pentium MMX)
- Pandemonium (jogo de habilidade, com excelentes imagens gráficas em 3D)
- Yoda Demo (torne-se Luke Skywalker e participe neste jogo, com o tema da série Guerra das Estrelas)
- Theme Hospital (torne-se administrador de um hospital. No mesmo estilo do SimCity)
- Arcy 2 (no estilo come-come, desvie-se dos inimigos e encontre a saída do labirinto)
- Jogos Inteligentes (pacote com 5 jogos diferentes, todos em português)
- Batalha fatal (guie carros e tente destruir o seu adversário)
- 123 (jogo de cartas e reflexos para duas pessoas. Em português)
- Guimo (no estilo plataforma, com imagens gráficas em 3D)
- Time Warriors (lutas com personagens em 3D, no estilo Street Fighter)



Entretenimento

- Tabelinha Electrónica (Ciclo menstrual. Acompanhe e saiba os períodos críticos da fecundação. Programa em português)
- Evolution Audio Pro (editor de música com diversos exemplos e recursos sofisticados)
- Screen Saver Bulls (protector de ecrã com os Chicago Bulls, a equipa de basquete de Michael Jordan)
- Screen Saver Leonardo (várias animações com a figura do génio italiano Leonardo da Vinci)
- Horóscopo Chinês (a sua personalidade no tradicional sistema chinês, relacionado com os animais. Programa em português)
- Fotos de carros (71 fotos de automobilismo)
- Mapas (15 mapas de todo o mundo)
- Dolly (faça clones da ovelha Dolly, para que passeiem no seu computador)
- WinDates (programa com alarme para lembrá-lo de aniversários e datas importantes)
- Álbum de família (faça um álbum multimédia da família, com fotos, sons, vídeos)

E na Revistinha...

Dicas & Truques

SAIBA COMO

- ✓*Localizar ficheiros desaparecidos*
- ✓*Gerir os seus endereços favoritos da Internet*
- ✓*Usar o corrector que vem no Word*
- ✓*Alterar a barra de tarefas*
- ✓*Aproveitar melhor a Área de Trabalho*



Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e a Revistinha de Dicas